JUŻ GRALIŚMY w nowe Star Wars

REPUBLIC COMMANDO

RECENZJA: GTA North Korea?

MERCENARIES

JUŻ GRALIŚMY w nową młóckę Segi

ALTERED BEAST

JUŻ GRALIŚMY w nowy streetball

NBA STREET v3

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE · GAMEBOY

NEO PLUS

LUTY 2005 (02/2005)

nr 73 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

- NEWS: Medal of Honor: Dogs of War, Trzy nowe gry na EyeToya, Resident Evil Outbreak File #2, Fight Night Round 2 i inne
- RECENZJE: Viewtiful Joe 2, Armored Core: Nexus, Phantom Brave, Mech Assault 2: Lone Wolf Tales of Symphonia, Rocky Legends i inne
- SPECJAŁ: Gra już cały świat!

TYLKO U NAS

The Godfather THE GAME

DON CORLEONE SKŁADA PROPOZYCJĘ NIE DO ODRZUCENIA. PRZYSTĄP DO MAFIJNEJ RODZINY!

TYLKO U NAS

RESIDENT EVIL 4

Sprawdzamy go w akcji - czy faktycznie rządzi?

TYLKO U NAS

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Nasz definitywny werdykt

SHADOW OF ROME

Najbardziej krwawa lekcja historii w dziejach konsol

ACE COMBAT: SQUADRON LEADER

Namco ponownie zabiera nas w przestworza

TYLKO U NAS

PLAYSTATION PORTABLE

Testujemy multimedialne funkcje PSP i gramy w Ridge Racers!

www.neo-plus.pl

02

9 771505 820004

ISSN 1505-8204 INDEX 345342

www.ultima.pl

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

ULTIMA

Super Gazetki Rabatowej

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery
zawsze pierwsze u nas!
MGS 3 (PS2), DMC 3 (PS2), RE4 (GCN)

zamówienia przedpremierowe to:
pierwszeństwo dostawy
niższe ceny

One | Gameboy Advance | Audio-Video | PC | Xbox | NOKIA N-Gage | Inne

Gran Turismo 4

Zamówienie przedpremierowe
Premiera początek marca 2005

PlayStation 2

mała
+ joypad

Gamecube

+ joypad
(czarna lub fioletowa)

GTA San Andreas (PS2)

Twoja cena: 239 zł

NEED FOR SPEED Underground 2 (PS2)

Twoja cena: 185 zł

SHADOW OF ROME (PS2)

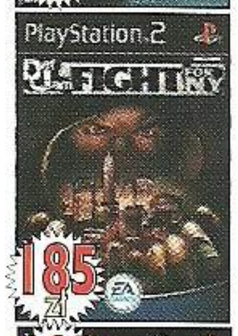
Twoja cena: 185 zł

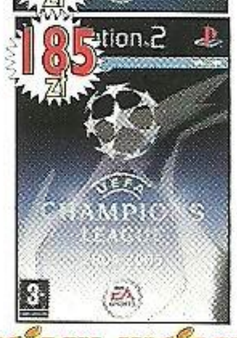
Głośniki CREATIVE INSPIRE GD-580 5.1

(PS2,XBox,GCN)

dedykowane do konsol

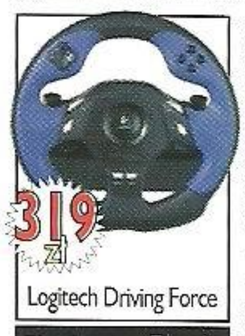
Twoja cena: 626 zł



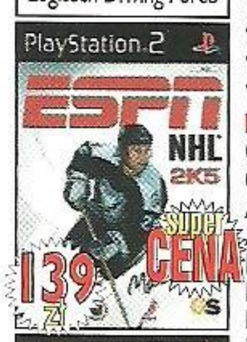


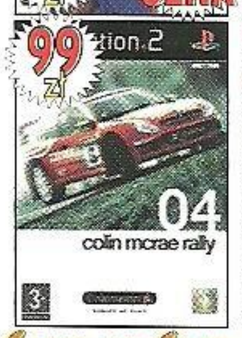
PLAYSTATION 2

BURNOUT 3	185
CALL OF DUTY Finest Hour	189
CATWOMAN	189
COLIN 2005	199
DEATH BY DEGREES	239
DEADLY SKIES 3	239
DEF JAM Fight for NY	185
DJ DECKS & FX	229
DRIVER 3	239
EYETOY Play 2	179
FIFA 2005	185
FLIPNIC	159
GETAWAY: Black Monday	199
GHOST RECON 2	239
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	179
GTA: San Andreas	239
GTA: Vice City	149
HARRY POTTER I PL	159
HUGO: Cannon Cruise	199
JAK 3	239
KILL SWITCH	179
KILLZONE	199
MADDEN NFL 2005	195
MORTAL KOMBAT Deception	209
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
PITFALL: The Lost Expedition	229
POWERDROME	199
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4	239
PRO EVOLUTION SOCCER 4 + 8MB Sony	299
PROJECT ZERO 2	229
PSI-OPS	189
RAINBOW SIX 3	179
RATCHET & CLANK 3	239
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
RICHARD BURNS RALLY	199
SECOND SIGHT	199
SHADOW OF ROME	185
SHARK TALE	199
SILENT HILL 4	199



Logitech Driving Force





SINGSTAR	199
SINGSTAR Party + mikrofony	239
SLY 2	239
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR OCEAN Till the End of Time	239
STAR WARS Battlefront	239
TOCA Race Driver 2	199
TOTAL CLUB MANAGER 2005	149
TRANSFORMERS	239
URBZ: Sims in the City	169
VIETCONG PURPLE HAZE	239
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189
WRC 4	239

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARC The Twilight Spirits	
AUTOMODELLISTA	79
BALDUR's GATE: Dark Alliance 2	119
BATMAN: Rise of Sin Tzu	99
BEYONG GOOD&EVIL	89
BURNOUT 2	77
COLIN McRAE RALLY 3	99
COLIN 04	139
CORVETTE	149
DEAD TO RIGHTS	119
DRAKENGARD	79
EYETOY: Groove + kamera	119
EYETOY: Play + kamera	149
F1 2004	99
FALLOUT: Brotherhood of Steel	79
FINAL FANTASY X	99
FINAL FANTASY X-2	119
FORBIDDEN SIREN	99
GETAWAY	89
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GRAN TURISMO 3	89
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HAUNTED MANSION	79
HEAD HUNTER: Redemption	139

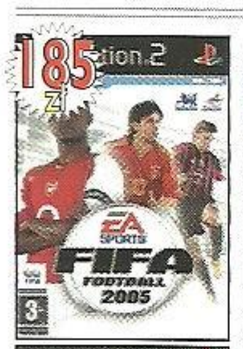
Mata BigBen PSX/PS2

działa z PSX, PS2 i PC

aluminiowa walizka
na PS2 + osprzęt

Action Replay Max Evo

JAK 2	99
LOONEY TUNES: Back in Action	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
MAFIA	99
MAX PAYNE	49,90
MAX PAYNE 2	99
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
NFS Underground	77
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	119
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
R: RACING	139
RATCHET & CLANK	89
RAYMAN 3	99
RISE TO HONOUR	119
SILENT HILL 3	99
SIMS	77
SIMS Poza Domem	77
SMASH COURT TENNIS PRO 2	79
SOCOM	79
SOCOM II	99
SOUL CALIBUR 2	119
SPACE CHANNEL 5 v.2	59
SSX 3	77
STAR TREK: Shaterred Universe	59,90
STARSKY & HUTCH	79
SYPHON FILTER Omega Strain	139
TEKKEN 4	89
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TIGER WOODS 2004	77
TOM & JERRY: War Of The Whiskers	119
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	129
TY The Tasmanian Tiger 2	79
UNDER THE SKIN	119
VIEVTIFUL JOE	77
VIRTUA FIGHTER	89
WAY OF THE SAMURAI 2	119
WHIPLASH	69
WOLFENSTEIN	129
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	99
XIII	99



Akcesoria:

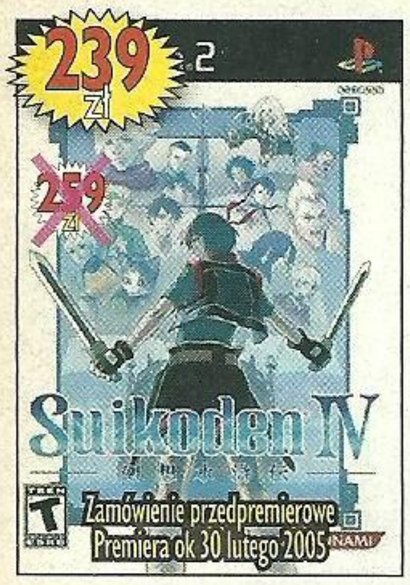
Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel.,www**
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	139
Extreme Action Pad Logitech	89
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video do 3 konsol	45
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	319
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	199
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca OEM	39,90
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	119
MultiTap	79
Optyczny kabel	29,90
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RFU	29,90
RGB	12,90

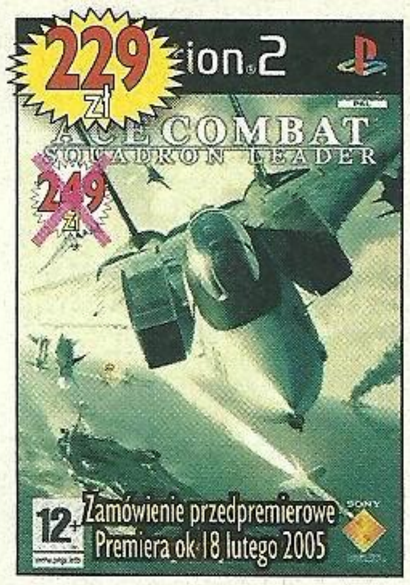
PLAYSTATION/PS ONE

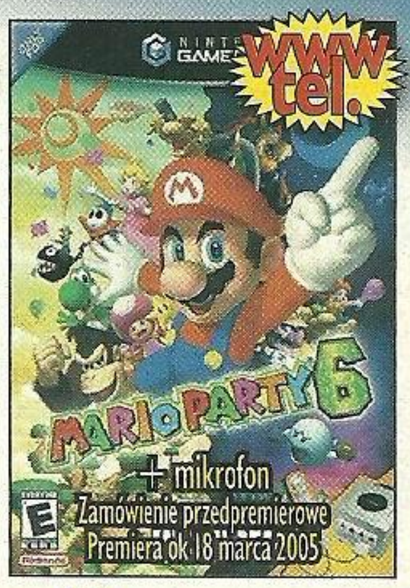
CRASH 2	99
CRASH TEAM RACING	99
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90

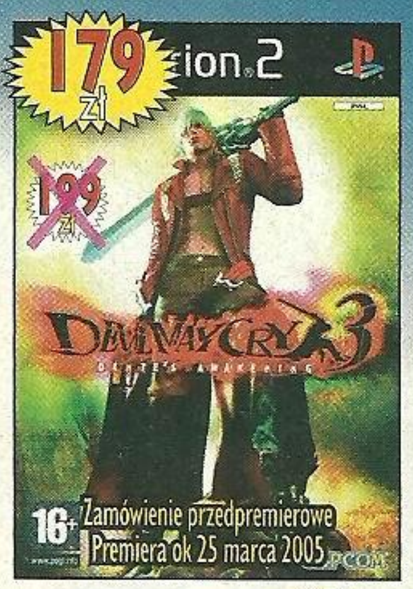
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

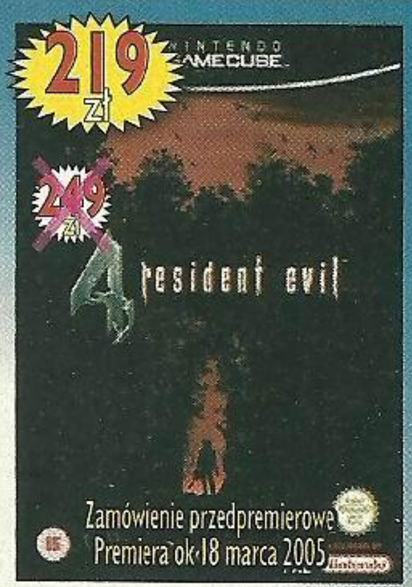
... podobno najlepszy sklep z grami w Polsce

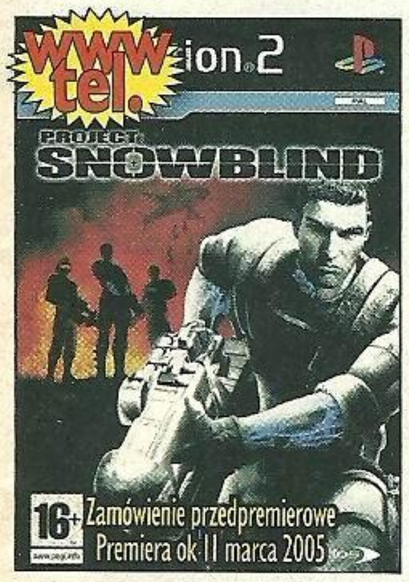


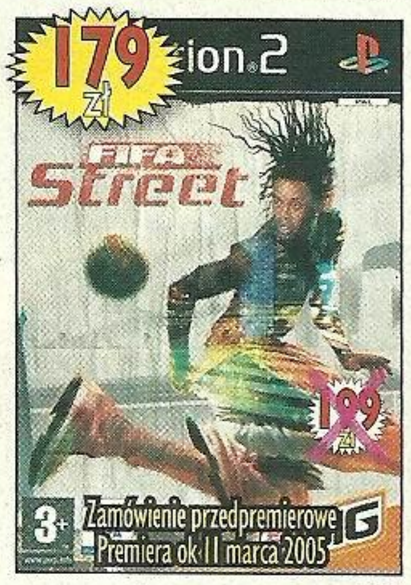


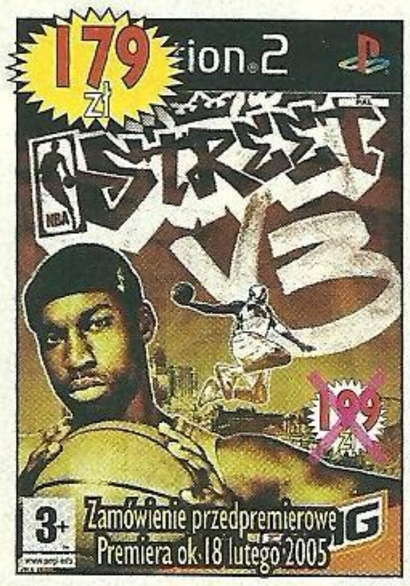


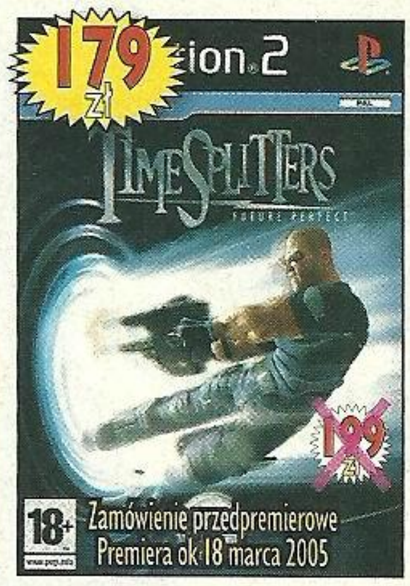


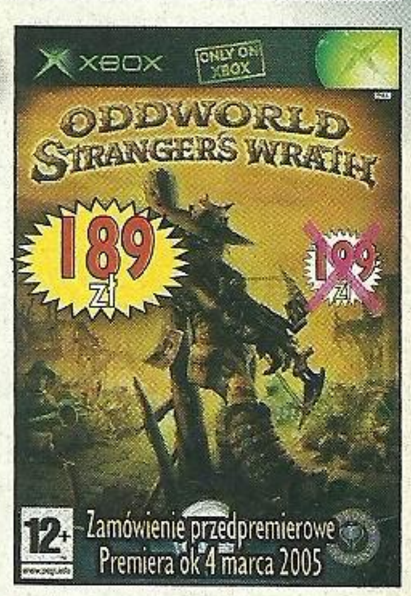


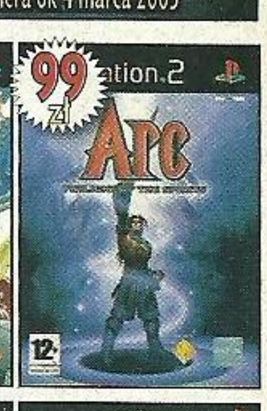


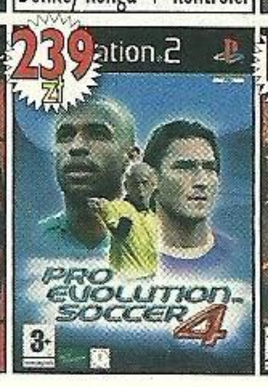


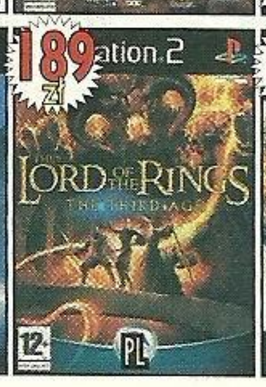


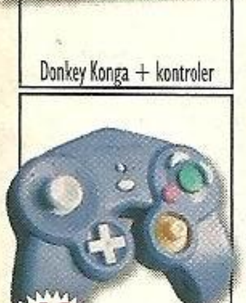












Karta pamięci GameCube

MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

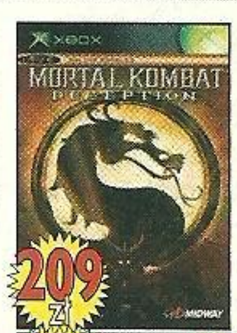
GAMECUBE

007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
FIFA 2005	199
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
F-ZERO GX	139
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	195
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	139
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	229
NEED FOR SPEED Underground 2	189
NFL STREET 2	199
PAPER MARIO	229
PIKMIN	99
PIKMIN 2	229
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
SOUL CALIBUR 2	139

SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	199
URBS: Sims in the City	199
WARIO WARE	299
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Wind Waker – Edycja Limitowana.	139
Promocyjne ceny:	
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
NIGHTFIRE	89
SIMS: Bustin' Out	79
SPIDER-MAN	49,90
TONY HAWK 3	59
TY The Tasmanian Tiger 2	79
X-MEN: Next Dimension	59

X-BOX

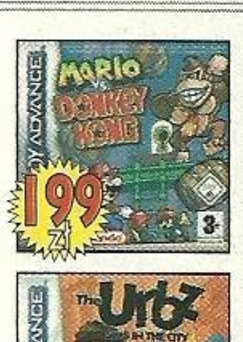
007: Everything or Nothing	77
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79
HALO	159
HALO 2	259
HALO 2 + XBox Live!	319
LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
MORTAL COMBAT: Deception	209
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NFL STREET 2	199
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259



PRO EVOLUTION SOCCER 4	219
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SHARK TALE	229
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
STAR WARS: KOTOR II	239
UEFA Champions League 2005	199
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypad SX BigBen	89
RGB Scart + Optic Out	79
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
BALDURS's GATE: Dark Alliance	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	130
FINAL FANTASY TACTICS	169
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARVEST MOON	189
HOT WHEELS VELOCITY X	99
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO ADVANCE 4	149
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
MAX PAYNE	49,90
MEDAL OF HONOR: Infiltrator	119
METROID FUSION	199
METROID: Zero Mission	149
MINORITY REPORT	59
MOTO RACER 2	69
NFS: Underground 2	139
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
PITFALL: The Lost Espedition	99
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	119



Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok.	49,90
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
STAR WARS: Apprentace of the Force	219
SUPER MARIO BALL	199
SWORD OF MANA	169
TONY HAWK Underground 2	199
TY The Tasmanian Tiger	79
URBZ Sims in the City	139
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokowiec, link	79

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..... www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

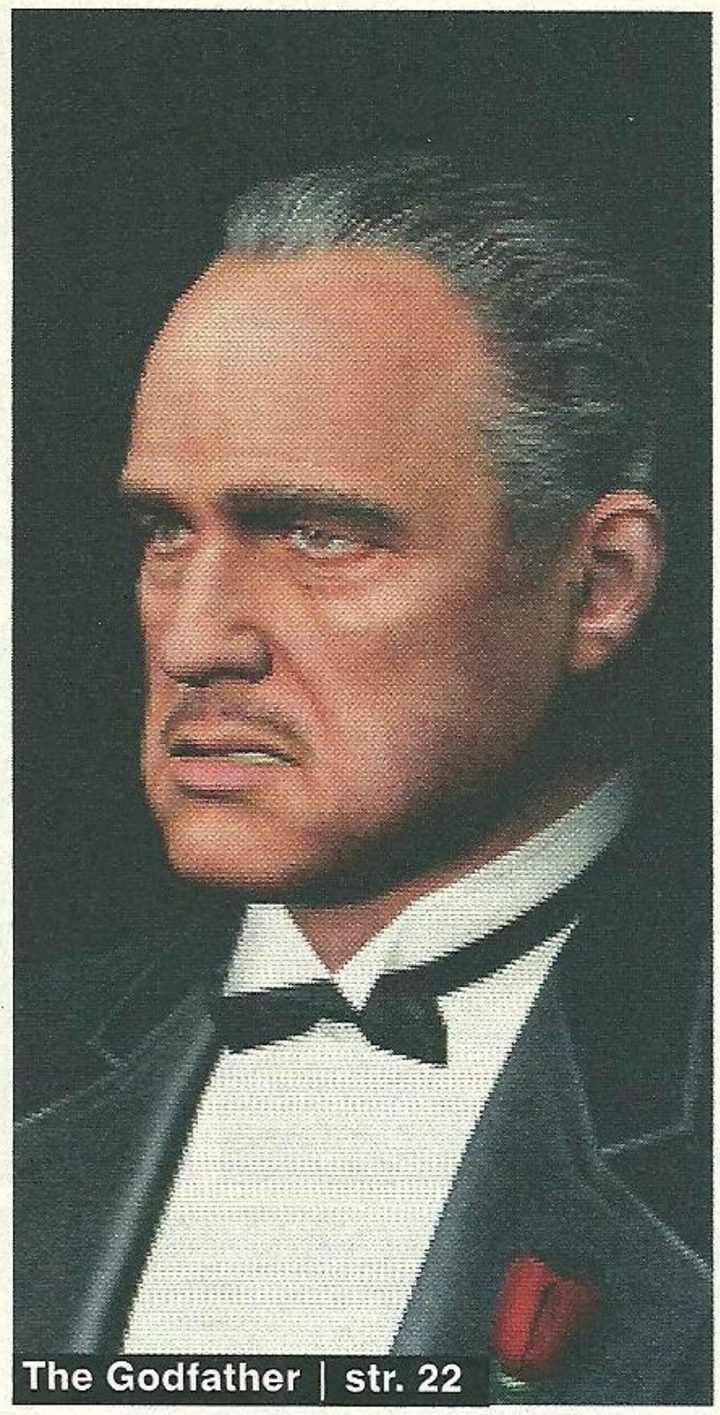
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Witajcie!
Świąteczny wysyp gier już za nami i sami przyznacie, że było w czym wybierać. Wydawcy w okresie świątecznym przezornie nie podają zbyt wielu nowych informacji na temat nadchodzących w kolejnym roku gier; najwyraźniej rozchodzące się przez internet w ekspresowym tempie plotki mogłyby wpłynąć negatywnie na sprzedaż wystawionych na półki gier. Stąd tak naprawdę niewiele wiadomo, co nas czeka w 2005 roku, a szczególnie pod jego koniec. Dopiero teraz, przez najbliższe kilka miesięcy się tego dowiemy.
Jednak moim skromnym zdaniem, rok 2005 upłynie pod znakiem handheldów, czy jak wolicie kieszonsolek. Batalię o fundusze z Waszych (i naszych, co do tego nie ma wątpliwości) portfeli stoczą Nintendo DS i PlayStation Portable – obie konsole powoli szykują się do premiery w Europie, która najprawdopodobniej będzie mieć miejsce już w marcu. Ptaszki ćwierkają, że cena PSP w Europie i Polsce nie powinna przekroczyć 1000 złotych, Nintendo DS będzie z pewnością przynajmniej 30 procent tańsze. Czyli – nie będzie źle.
Handheldy były, są i będą zawsze na rynku gier video. Dlaczego zatem twierdzę, że ten rok będzie należał właśnie do nich? Z jednego, dość prozaicznego powodu. Wreszcie ręczna konsola do gier ma szansę przestać być kojarzona z głupią zabawką dla smarków, a to za sprawą możliwości, które zaoferują nowe maszyny. Bo nie da się ukryć, że GameBoy Advance to fajna zabawka na podróż – można zagrać w Final Fantasy Tactics, powłóczyć się po lochach w Golden Sun, czy pośmigać w Advance Wars, ale nie ma szans na spowodowanie szybszego bicia serca wśród starszej grającej młodzieży. Jest niewiele gier kierowanych do ludzi dorosłych, co z pewnością zmieni się wraz z nadejściem wspomnianych handheldów. A nowe możliwości w postaci odtwarzania filmów czy muzyki z pewnością są mile widziane.
Tak, wreszcie ręczne konsole mają szansę trafić do szerokiej społeczności graczy. Także tych, którzy skończyli dwanaście lat, i tych, którzy niekoniecznie przepadają za Pokemonami. Osobiście uwielbiam pokazywać PSP swoim znajomym i obserwować jak opada im szczęka na widok Ridge'a śmigającego na TYM EKRANIE, bo czegoś takiego rzeczywiście jeszcze nie było.
Tymczasem zapraszam do lektury. Postaraliśmy się o sporo dobrych, premierowych materiałów. Tylko u nas obejrzycie pierwsze shoty z Ojca Chrzestnego, tylko u nas testy PSP i amerykańskiej wersji Resident Evil 4. Tylko u nas przeczytacie premierowe recenzje Timiesplitters: Future Perfect, Shadow of Rome i Ace Combat: Squadron Leader.
Widzimy się za miesiąc. I jeszcze raz wszystkiego najlepszego w 2005 roku.
Gulash ■ ■

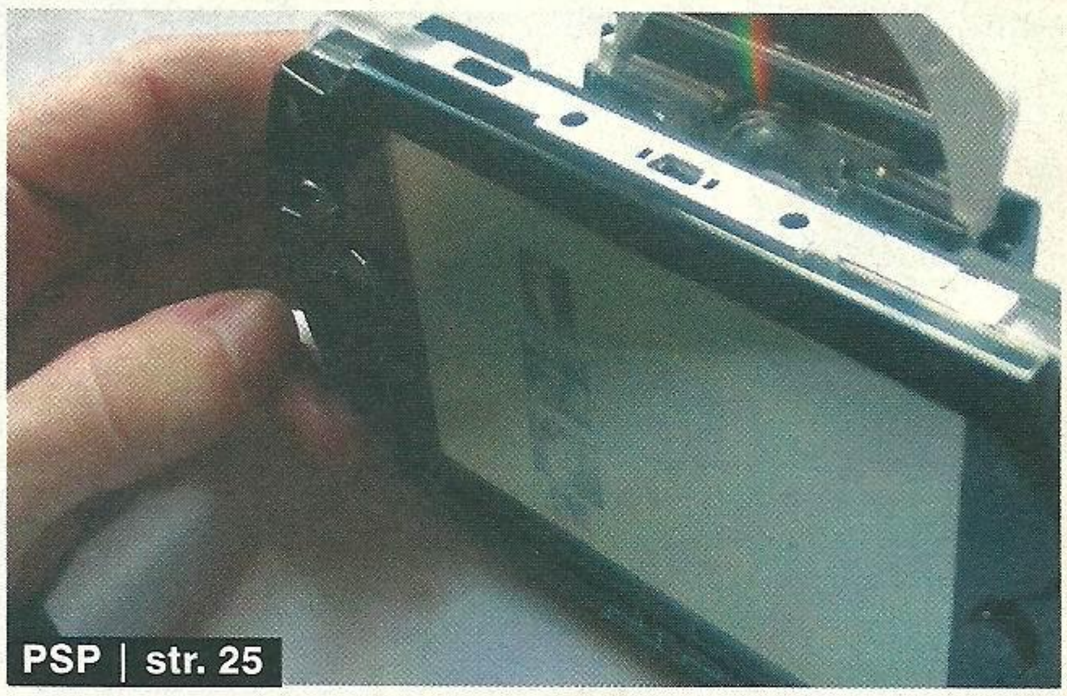
Robocza muza: Green Day - American Idiot, Jimmy Eat World - Futures, GTA San Andreas Box Set OST oraz naturalnie KOMBII :D

Mad love shoutouts: Asik & Olo - miśki najukochańsze!

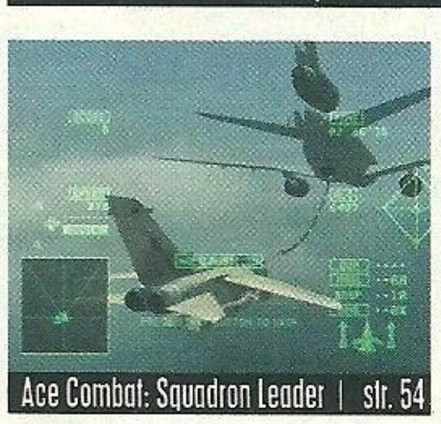


The Godfather | str. 22

Resident Evil 4 | str. 28



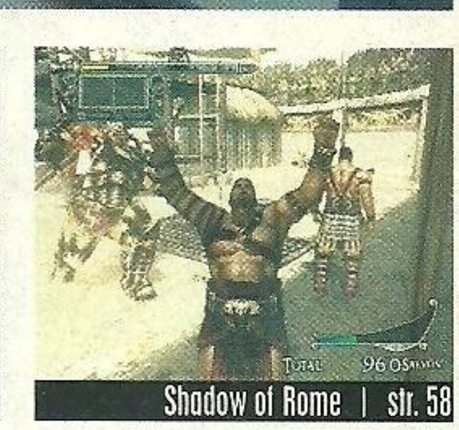
PSP | str. 25



Ace Combat: Squadron Leader | str. 54

TimeSplitters: Future Perfect | str. 36

Mercenaries | str. 48



Shadow of Rome | str. 58

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

The Godfather: The Game..... 22
Po blisko trzydziestu latach od premiery kinowej Ojciec Chrzestny dalej utrzymuje się w czołówce najpopularniejszych filmów wszech czasów. EA zamierza przenieść opowieść o rodzinie Corleone na konsole...

PlayStation Portable..... 25
Mamy! Gramy w Ridge Racera i testujemy multimedialne funkcje tego cacka.

Resident Evil 4 28
Testujemy importowaną wersję kilera!

Gra już cały świat! 32
Czy gry są dojrzałe? Jakie pozycje mają szansę na wysoką sprzedaż?

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

SW: Republic Commando 16
Klony-komandosi w akcji. Już graliśmy!

NBA Street v3..... 18
Już graliśmy - grafika masakruje!

Fight Night Round 2 20
Już graliśmy - będzie najlepszy boks!

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Ace Combat: Squadron Leader .. 54
Armored Core: Nexus 44
CSI: Crime Scene Investigation.. 52
Dance Dance Revolution Xtreme 53
Dancing Stage Fusion..... 53
Furry Tales 40
Fullmetal Alchemist and the Broken Angel 45
Greg Hasting's Tournament Paintball` 42
Gungriffon: Allied Assault 43
Kuon 57
Mechassault 2: Lone Wolf 47
Mercenaries: Playground of Destruction..... 48
Pinball Hall of Fame: The Gottlieb Collection 40
Phantom Brave 46
Rocky Legends 34
RTL Ski Jumping 2005..... 56
Shadow of Rome 58
Shaman King: Power of Spirit..... 43
Tales of Symphonia 62
TimeSplitters: Future Perfect..... 36
Tom Clancy's Ghost Recon 2 41
Total Club Manager 2005..... 52
Viewtiful Joe 2..... 35

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Pocket 64
Nowości ze świata kieszonsolek - zaczynamy jazdę z PSP i NDS!

Gangsta's Paradise 68
Zaczynamy fascynującą podróż po świecie San Andreas...

Online 69
Konsole w sieci.

Fight Club..... 70
Wszystko o konsolowych mordobiciach. Koniec opisu do Ninja Gaiden.

PS one Zone..... 71
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki. Futuracery!

NEON 72
Radosna twórczość czytelników i autorów Neo Plus

Tips & Tricks 76
Cheaty i tipsy pomocne przy przechodzeniu najnowszych produkcji.

FAQ & Forum..... 79
Listy czytelników w imadle Banana, posty z forum w imadle Blizza.

Retrospekcja..... 82
Pięć lat temu w Neo Plus.

KONAMI

JEDNA MISJA:

PRZETRWANIE

the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end

METAL GEAR SOLID 3

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM

PlayStation.2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

! PREMIERA 03/03'05

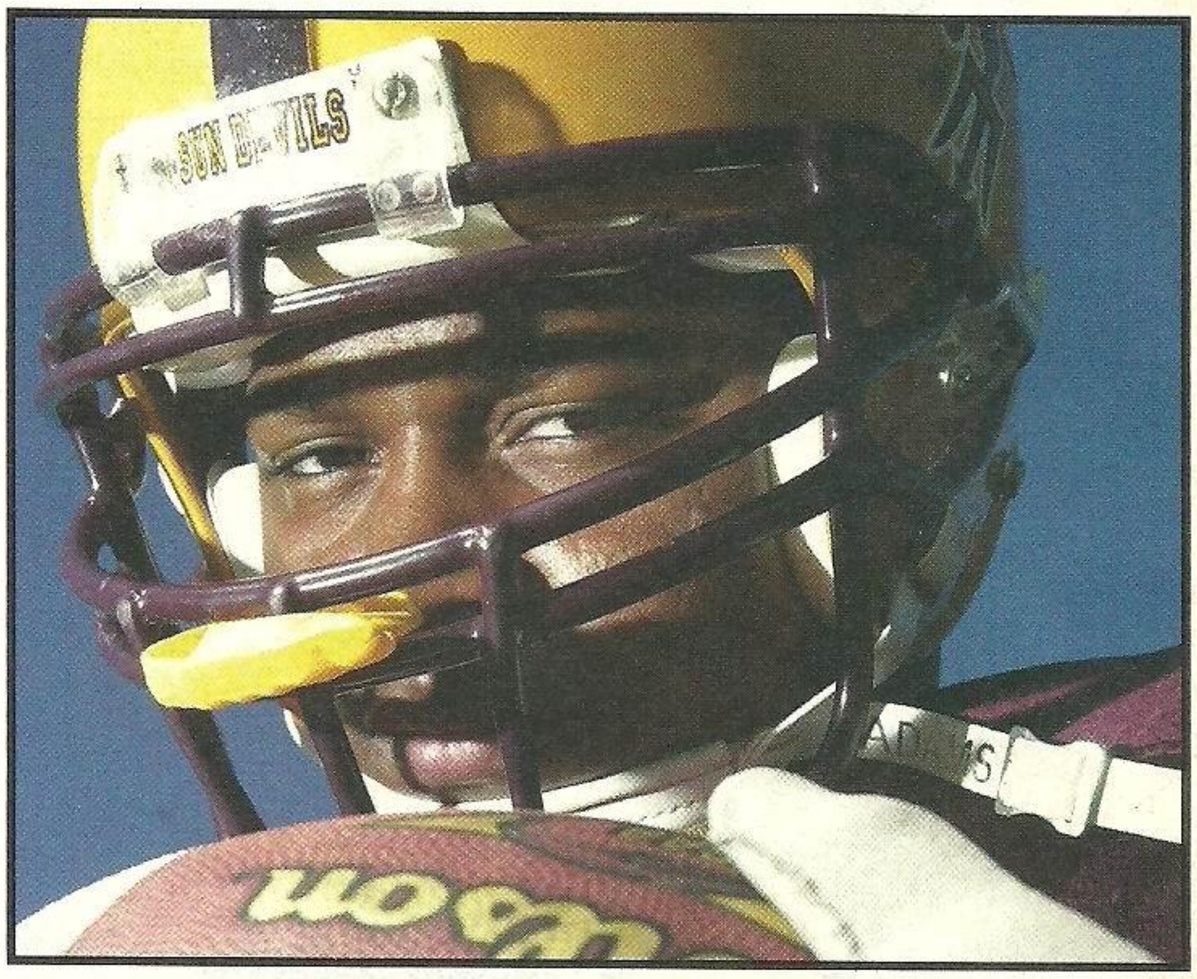
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® I SNAKE EATER™ są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. © 1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI® jest zarejestrowanym znakiem towarowym KONAMI CORPORATION. Wszystkie prawa zastrzeżone. PS i „PLAYSTATION" są zarejestrowanymi znakami towarowymi SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

GTA TO ZA MAŁO?

> Take-Two przygotowuje się do pojedynku tytanów na rynku gier sportowych.



Wiadomo, kto jest przeciwnikiem – mocarne Electronic Arts. Jeszcze w czerwcu wydawcy GTA zostali współwydawcami serii sportowych SEGI i jednocześnie obniżyli cenę wszystkich gier z serii 2K do 19,99 dolarów. A to w przypadku takiego na przykład ESPN NBA 2K5 lub ESPN NHL 2K5 prawie darmo, bo gry są lepsze od tych wydawanych przez EA, a tańsze o połowę. Jednak to dopiero początek ich zakrojonego na szeroką skalę planu wdarcia się przebojem na rynek zdominowany przez pozycje spod znaku EA Sports. Najnowsze doniesienia donoszą, że Take-Two planuje kupić od SEGA firmę developerską Visual Concepts odpowiedzialną właśnie za serię gier ESPN 2K (ESPN NBA 2K, ESPN NHL 2K, ESPN NFL 2K, ESPN College Hoops 2K, ESPN MLB 2K) wraz z developerami spod znaku Kush Games, którzy podlegają Visual Concepts. Na razie jest to wprawdzie tylko opcja zakupu (upływająca w marcu 2006 lub w momencie wygaśnięcia umowy na współwydawanie gier spod znaku ESPN wraz z SEGA), ale po ogłoszonym niedawno bilansie Take-Two widać wyraźnie, że firma bardzo dużo inwestuje – za poprzedni rok finansowy zakończony 31 października 2004 wartość sprzedaży gier netto wyniosła 1,13 miliarda dolarów, a przychód firmy to zaledwie 65,4 miliona dolarów netto za cały rok. Co kupili Take-Two w takim razie i w co zainwestowali? Od Microsoftu wyciągnęli w październiku firmę Indie Built, bardzo obiecujących developerów – jako wewnętrzne studio developerskie Microsoftu współtworzyli świetny tenis Top Spin i Amped oraz Amped 2, uważane za jedne z najlepszych gier o snowboardowym szaleństwie, a także golfa spod znaku Links oraz wszelkie prawa do własności intelektualnych związanych z wymienionymi grami. Zaskakująca jest w tym wszystkim tylko cena – zaledwie 18,5 miliona zielonych to niedużo biorąc pod uwagę potencjał tych gier i ich developera.

Oprócz tego Take-Two wydało „małą bańkę" (1,3 miliona dolarów) na brytyjskie studio developerskie Venom – twórców Rocky: Legend. Miało to miejsce jeszcze we wrześniu, ale Take-Two najwyraźniej nie lubi specjalnie rozgłosu. A może szykowało tą informację na początek roku albo walne zgromadzenie akcjonariuszy?

Na co poszła reszta kasy? Na razie nie wiadomo, ale z pewnością Take-Two na poważnie szykuje się do walki o prymat na rynku gier video z kalifornijskim kolosem i można spokojnie założyć, że po cichu szykują coś dużego. Oprócz kolejnego GTA oczywiście, w którego powstanie nikt chyba nie wątpi.

Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem Take-Two podczas następnej świątecznej gorączki spod skrzydeł tego wydawcy wyfrunie całe mnóstwo gier sportowych – koszykówka NBA i akademicka, hokej, futbol amerykański (choć wiadomo, że nie NFL, bo na to wyłączność ma EA), baseball współwydawane z SEGA oraz tenis, boks, snowboarding i golf wyprodukowane w ich własnych studiach developerskich.

Co to oznacza dla graczy? Niemal same plusy. Wprawdzie chodzą już plotki, że seria ESPN powróci do normalnej ceny, ale popatrzmy na to z drugiej strony – przyda się na rynku potężna firma wydająca olbrzymie ilości gier sportowych choćby po to, by ograniczyć nieco zakusy EA na monopolizację rynku. Bo chyba nikt nie chciałby doczekać chwili, w której można będzie grać tylko w FIFA Football i NBA Live, prawda? Take-Two ma takie możliwości, bo GTA przynosi im za pośrednictwem Rockstar Games ogromne zyski. Rok fiskalny 2005 mogą zakończyć jeszcze lepiej niż poprzedni – z oczywistych względów tylko część zysków ze sprzedaży GTA San Andreas trafiło do raportu za rok 2004, a w czerwcu 2005 GTA San Andreas trafi na Xboxa i PC. Rockstar pracuje również nad dwiema grami na PSP.

Jedną na sto procent będzie kieszonkowe GTA, a drugą? Może The Warriors, które w wersji na PlayStation 2 zostało przesunięte na koniec marca 2005. A może Midnight Club III DUB Edition, które z pewnością nie przyniesie strat i ukaże się już niedługo, bo pod koniec lutego. Tak czy inaczej Take-Two rośnie nam w siłę z czego należy się tylko cieszyć, bo EA poczyna sobie ostatnio dość agresywnie – wykupili między innymi sporą (19,9 procent, gdy właściciele, rodzina Guillemot ma zaledwie 17,5 procenta) pulę akcji Ubisoftu i od teraz z pewnością będą mieli pewien wpływ na to, co się we francuskim gigancie dzieje. Mamy nadzieję, że w tym oceanie nie zostanie za kilka lat tylko jedna wielka ryba w otoczeniu płotek. ■ ■

Grand Theft Auto: EA PS2?

Rockstar tradycyjnie, jak co roku, stworzyło najlepiej sprzedającą się grę na terenie Wielkiej Brytanii. GTA: SA to najszybciej znikający z półek sklepowych tytuł w historii Anglii, gdyż w dziewięć dni od premiery znalazł się w domach 1,750,000 użytkowników! Ślicznie. Tytuł zwycięzcy należy się jednak firmie Electronic Arts. W dwudziestce najlepiej sprzedających się wśród Anglików gier, równo dziewięć z nich należy właśnie do EA.

FIFA 2005 znalazła się na drugim miejscu, zaraz za GTA: SA, a kolejne miejsca należą do: Need for Speed Underground 2 (3), Need for Speed Underground (8), The Sims 2 (12), Burnout 3: Takedown (13), FIFA Football 2004 (14), Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (16), The Sims Bustin' Out (17) i Lord of the Rings: Return of the King (20).

W porównaniu do roku 2003 rynek gier w Wielkiej Brytanii powiększył się o 6,6 procent, a tak duży wzrost jest wydarzeniem bez precedensu w przemyśle gier. Spory w tym udział Xboxa, na którego sprzedało się w 2004 roku o 37,9 procent gier więcej niż w 2003. Z kolei największy wzrost pod względem sprzedaży zanotowało Sony – gry na PlayStation 2 przyniosły o 13 procent więcej kasy niż w roku 2003. Wprawdzie w innych częściach świata PS2 zwolniło nieco pod naciskiem konkurencji, ale w Europie nadal trzyma się bardzo mocno. A EA w tym momencie trzyma rynek w garści.

ZAKUPY ELECTRONIC ARTS

> Największy wydawca gier na świecie chce być jeszcze większy.

Electronic Arts uzyskało przedłużenie licencji NFL na kolejnych pięć lat i to na wyłączność! Ale (o ironio!) jest to jedno z najmniej znaczących posunięć wydawniczego giganta w ostatnim okresie. Wraz z początkiem 2006 roku Electronic Arts zyska bowiem wyłączne prawa do wykorzystywania w grach video znaków firmowych, fragmentów programów i zawartości stron internetowych stacji telewizyjnej ESPN, która specjalizuje się w pokazywaniu niemal wszystkich dyscyplin sportowych popularnych w USA. Co więcej, EA wykupiło tę licencję na 15 lat! Szmat czasu. Tym samym SEGA i Take-Two utracą skrót ESPN sprzed tytułów gier z serii 2K z końcem bieżącego roku, więc ostatnimi, w jakie zagramy będą te oznaczone prawdopodobnie jako 2K6, co niewątpliwie jest poważnym ciosem dla SEGA i Take-Two, które dopiero zaczęło zaszczepiać nową markę w świadomości graczy, a już zdążyło ją stracić.

Szef EA Larry Probs tak tłumaczy decyzję o wykupieniu licencji ESPN: „nasza umowa z ESPN będzie bardzo korzystna dla wszystkich graczy pasjonujących się grami sportowymi. EA Sports w swych grach odtwarza emocje, jakie towarzyszą uprawianiu lub oglądaniu swego ulubionego sportu, a programy ESPN perfekcyjnie oddają wygląd, brzmienie i emocje towarzyszące każdej dyscyplinie, jaką transmitują. Sądzę, że wspólnie możemy dokonać wielkich rzeczy w grach sportowych." Zapewne pod koniec 2006 roku zagramy w ESPN NBA Live 2007...

Electronic Arts wykupiło także 19,9 procent udziałów udziałów jednego z największych francuskich wydawców gier – Ubisoft Entertainment SA! Specjaliści szacują cenę tegoż zakupu na przedział od 85 do 100 milionów dolarów! Wall Street Journal dodaje, iż w przyszłości EA prawdopodobnie stanie się szczęśliwym posiadaczem jeszcze większej ilości akcji Ubi. O całej inwestycji bardzo pozytywnie wypowiada się holenderska firma Talpa Beheer, która pośredniczy tejże transakcji.

Przypominamy, że rok 2004 był dla EA bardzo owocny. Firma wciągnęła w swoje struktury między innymi Criterion Software – ekipę odpowiedzialną za serię Burnout. Podobno przedstawiciele EA pojawili się już w Chinach, gdzie szukają kolejnych kandydatów do pozyskania. Wraz z przejęciem niemal 20 procent udziałów udziałów Ubisoftu, Electronic Arts stał się największym pojedynczym udziałowcem francuskiego giganta. Największy sprzedany dotychczas przez Ubi pakiet akcji wynosił 15 procent. Z jednej strony, Ubisoft to potężny europejski rywal wydawniczy dla EA i wiadomość o jego stopniowym przejęciu jest nieco niepokojąca. Z drugiej strony – istnieje niewielka szansa, że wielkie francuskie tytuły pokroju Beyond Good & Evil czy Prince of Persia doczekają się sequeli, które (być może) NARESZCIE odpowiednio się sprzedadzą.

Całej sprawie przygląda się Bruno Bonnel – szef Infogrames. Sytuacja na tyle go niepokoi, że zadeklarował swoją pomoc na wypadek, gdyby groźba przejęcia stała się nad wyraz realna. W wywiadzie udzielonym dla Reutersa wyraził ogromną nadzieję na to, że Ubisoft w dalszym ciągu pozostanie niezależne, a Electronic Arts nigdy nie przejmie pakietu kontrolnego akcji od francuskiego wydawcy. Inaczej na całą sprawę patrzą obserwatorzy z Atari, którzy uważają, że Electronic Arts na pewno nie zadowoli się tak niewielką ilością udziałów i zdecydowanie sięgnie po więcej.

Podobno także rząd francuski wyraził chęć ochrony Ubisoftu przed tzw. „wrogim przejęciem" ze strony kalifornijskiego giganta, ponieważ Ubi współpracuje z wieloma francuskimi studiami developerskimi, których losy zależą od kondycji Ubisoftu, a Francja bardzo aktywnie wspiera takie małe studia. Jeśli mimo to Ubi nie znajdzie wyjścia z tej sytuacji, Infogrames może okazać się ostatnim bastionem europejskiego przemysłu wydawniczego gier video. Czego chyba sobie jednak nie życzymy, bo niektóre gry ze Starego Kontynentu mają pewne cechy, których próżno szukać gdzie indziej. ■ ■

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

RENOMA

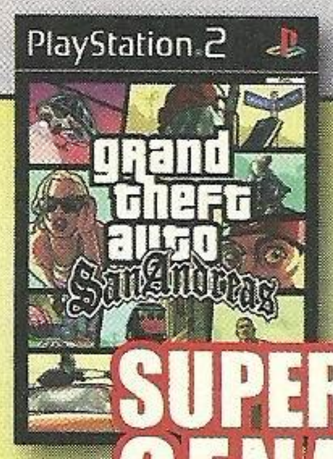
tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

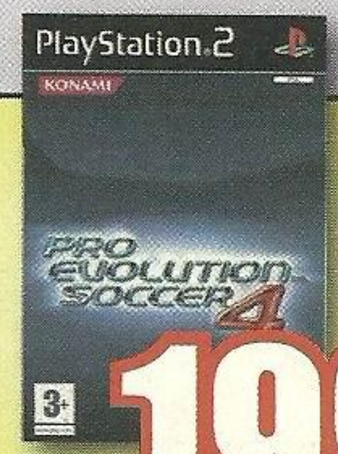
e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18

139



SUPER CENA!



199

Ekstra Gry

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	105,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
ARMORED CORE 2	159,-	79,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BLOODY ROAR 4	199,-	99,-
BOUNCER	199,-	79,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CALL OF DUTY	185,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM	99,-	89,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 3	199,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRAKENGARD	189,-	139,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EURO 2004	189,-	139,-
EYE TOY	109,-	99,-
EYE TOY GROVE	109,-	99,-
FIFA 2004	119,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIGHT NIGHT 2004	189,-	149,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	139,-
FIND THE NEMO	189,-	129,-
FORBIDEN SIREN	189,-	139,-
FORMULA ONE 2004	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY 2	199,-	149,-
GOLDEN EYE	185,-	149,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	219,-	tel.
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HEAD HUNTER	119,-	79,-
HEAD HUNTER 2	189,-	149,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	189,-	139,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	179,-	119,-
KILLZONE	169,-	139,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LEGION EXCALIBUR	159,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
LOTR: TRZECIA ERA	185,-	139,-
MAFIA	119,-	89,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	149,-	99,-
MAXIMO	109,-	79,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	149,-	119-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149-
MOTO GP 3	199,-	99,-
NBA 2004	179,-	119,-
NBA 2K4	179,-	139,-
NEED FOR SPEED UNDER	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	179,-	139,-
NHL 2005	189,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
ONIMUSHA 3	189,-	139,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	89,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO	99,-	69,-
PROJECT ZERO 2	169,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199,-	169,-
QUAKE 3	109,-	79,-
R RACING	189,-	139,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	199,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	169,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RICHARD BURNS RALLY	189,-	139,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SING STAR	149,-	129,-
SOCOM	119,-	89,-
SOCOM 2	189,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL PANDORA	189,-	139,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR OCEAN	199,-	149,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	79,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2004	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	139,-	99,-
TUROK EVOLUTION	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
VAN HELSING	189,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

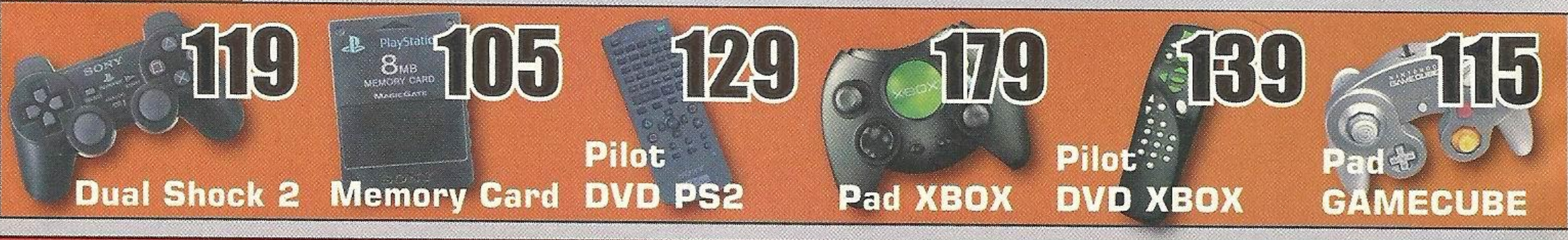
X-BOX

	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	169,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GOLDEN EYE	185,-	139,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	185,-	139,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL. 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
HARVEST MOON	189,-	139,-
ISS 2	119,-	99,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	119,-	79,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
NHL 2004	149,-	119,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	149,-	99,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
TUROK	149,-	119,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

Akcesoria



119 Dual Shock 2

105 Memory Card

129 Pilot DVD PS2

179 Pad XBOX

139 Pilot DVD XBOX

115 Pad GAMECUBE

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

DARKWATCH CURSE OF THE WEST

> Pół kowboj, pół wampir - niezły typ na bohatera

Główny bohater Darkwatch to Jericho Cross, facet, który całe życie utrzymywał się z średnio legalnego procederu rabowania pociągów. Jeśli jakaś zabłąkana kolejka przemierzała jego rodzinne tereny, można było mieć pewność, że Jericho odpowiednio się ją zajął. Historia zaczyna się w momencie, gdy Cross rabuje o ten jeden pociąg za dużo, a w środku, zamiast waluty, znajduje księcia wampirów. Paskuda momentalnie uwalnia się z wagonu, a Jericho w ramach podziękowania otrzymuje soczystego gryza w szyję.
I tyle. Wraz z wampirem na świat wydostaje się zło, a po miastach zaczynają pełzać kościste demony. Sprawy nie wyglądają najlepiej. Na horyzoncie pojawia się jednak grupa Darkwatch, a więc śmiałkowie, którzy uganiają się za upiorami i nie okazują im w potyczkach żadnej litości. Jericho nie chce być krwiopijcą, dlatego przyłącza się do wesołych mścicieli i w zamian za lecznicze serum pomaga im w walce ze złem. Nie jest wampirem, ale zachowuje ich zwinność, szybkość i drapieżność. Taki dziewiętnastowieczny Blade, obowiązkowo w kowbojskim kapeluszu. Darkwatch w ogóle są interesującą grupą, bo oprócz tego, że jej członkowie z pasją w oczach niszczą demony, to dodatkowo dysponują morderczymi zabawkami i gadżetami, znacznie wyprzedzającymi ich czasy pod względem wykorzystanych technologii. Gra zyskuje przez to bardzo fajny klimacik, łączący obskurną scenografię Dzikiego Zachodu z nowoczesnymi zabaweczkami. Co powiecie na zmodyfikowane rewolwery mieszczące w magazynku nie sześć, a dwadzieścia cztery pociski lub skrócone shotguny wypluwające poczwórne porcje śrutu? Nie zabraknie też walki w zwarciu, ale i do tego Jericho będzie doskonale przygotowany. Zakrzywione stalowe ostrza wyrastające z broni palnej nie służą przecież do ozdoby, a z ich pomocą da się szybciej zdjąć przeciwnika. Autorzy mocno przykładają się do systemu walki, tą natomiast obserwować będziemy z oczu bohatera. „Nawet początkujący gracze poczują się jak doświadczeni strzelcy z dziesięcioletnim stażem, natomiast hardkorowcy odkryją w sobie prawdziwych bogów" – dodają. Miło to słyszeć, ale zobaczymy, jak Sammy Studios poradzi sobie z obsługą analogowego pada. Sporym ułatwieniem w walce na pewno będzie fakt, że przeciwników opisano czułymi strefami, w czym pomoże usłużny silnik liczący fizykę Havok 2. Strzel takiemu w łapę, a upuści pistolet. Rozwal nogę, a zacznie kuśtykać. Nic jednak nie zastąpi klasycznego, starego jak świat, ale nadal skutecznego headshota, po którym oponent natychmiast zamilknie. Każdy ustrzelony zbir wypuści na moment świecącą duszę, którą należy niezwłocznie zebrać. Tylko w ten sposób Cross poprawi swoje umiejętności i przypakuje opisujące go statystyki. Problem w tym, że dusze lubią szybko się ulatniać, dlatego należy być blisko swoich ofiar, kiedy wyzioną ducha.
Scenariusz Darkwatch oprócz potężnej sieki, zaproponuje nam kilka interesujących alternatyw. Widząc człowieka w niebezpieczeństwie Jericho może go zaatakować i przysłużyć się okrutnym krwiopijcom, może też sprzymierzyć się z ludźmi, co poprawi jego mało pozytywny wizerunek. Identycznie będzie już przez całą grę – większość akcji, jakich podejmie się bohater, natychmiast znajdzie odzwierciedlenie w reakcji otoczenia i wymusi pewne reperkusje.
Ścieżka dźwiękowa Darkwatch leży w dobrych rękach. Za stosowne kompozycje zabrali się utalentowani i wielokrotnie nagrodzeni artyści. Jednym z nich jest zdobywca statuetki Grammy – Asdru Sierra (wokalista latynoskiej ekipy Ozomatli), drugim zaś – Mike Reagan, mający na swoim koncie pracę przy filmach, reklamach i blisko sześćdziesięciu grach.
Gra wygląda świetnie i po prostu urzeka pomysłowym, mrocznym designem. ■ ■

■ Jericho Cross to nie jedyna ofiara księcia wampirów. Wielkim przegranym numer dwa jest wierny przyjaciel naszego kowboja – koń Shadow. Spokojnie, część misji przejedziecie na grzbiecie mrocznego, piekielnie stuningowanego Cienia.

O potencjale tej gry świadczy już choćby fakt, że pracują nad nią ludzie z ogromnym doświadczeniem w branży. Specjaliści od projektów postaci, architektury środowiska, silnika graficznego i udźwiękowienia przed przystąpieniem do Sammy Studios przepracowali po kilkanaście lat dla takich firm jak Oddworld Inhabitants, Electronic Arts, czy Angel Studios - znanego dziś pod nazwą Rockstar San Diego!

DEV: SAMMY STUDIOS WYD: SEGA KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: MAJ

■ Screeny z Darkwatch momentalnie przywodzą na myśl Oddworld: Stranger's Wrath. Być może tytuł od Sammy Studios będzie zadośćuczynieniem dla posiadaczy PS2 niepocieszonych xboxowym exclusivem.

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

The Regiment

The Regiment to taktyczny shooter, bardzo podobny w swych założeniach do serii Rainbow Six. Do dyspozycji graczy oddany zostanie czteroosobowy brytyjski oddział S.A.S., walczący z terroryzmem na ulicach Londynu. The Regiment składał się będzie z długiego łańcuszka misji opracowanych przy konsultacji z byłymi członkami brytyjskiej jednostki specjalnej. Gracze będą mogli porozumiewać się także przy pomocy headsetów.

Shinobido Imashime

Nie dajcie się zwieść - nie jest to sequel żadnej ze znanych Wam gier. Shinobido Imashime to opowieść o cichym zabójcy Ninja, który do perfekcji opanował skradanie się w cieniu, miotanie morderczymi shurikenami i wspinanie po ścianach przy pomocy linki z hakiem. Poza samym tytułem (który prawdopodobnie zmieni nazwę na Way of the Ninja), jakoś nie widać elementów różniących Shinobido od serii Tenchu, ale może pojawią się wraz z nowymi informacjami.

Raze's Hell

W Raze's Hell wcielimy się w rolę okrutnego rzeźnika wrzuconego w sam środek kolorowego świata, po brzegi wypełnionego obrzydliwie roześmianymi istotkami (Kewlettsami). Zadaniem Raze będzie przeprowadzenie rzezi na potulnych pokrakach i przywrócenie właściwego balansu pomiędzy słodyczą a cierpieniem. Głównym bossem będzie księżniczka Kewlettsów i to właśnie ją należy wypatroszyć jako ostatnią, aby przywrócić równowagę.

The Incredible Hulk

The Incredible Hulk oprze się na zasadach bliźniaczo podobnych do serii GTA – zielony mięśniak wrzucony zostanie do olbrzymiego świata, w którym wypełniał będzie kolejne zlecenia i misje. Mocnymi stronami gry na pewno będą interaktywne, podatne na zniszczenia tereny oraz masa wymyślnej broni, którą zielony wykorzysta. Obok kluczowych dla fabuły zadań, nie zabraknie także bonusowych questów i dodatkowych zleceń.

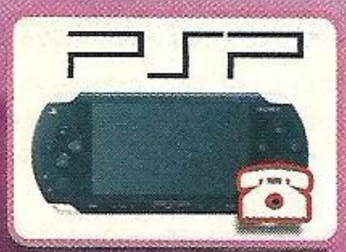
PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

CZYNNE PON-PT 10-19 SOBOTA 10-17

CHMIELNA 98 *(1 piętro)*
00-801 WARSZAWA
TEL. 620 91 92
0 501 19 66 94

SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL. 814 27 66
0 501 70 79 19

ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
WWW.SWIAT-GIER.COM



89 ZŁ

159 ZŁ

89 ZŁ

35 ZŁ

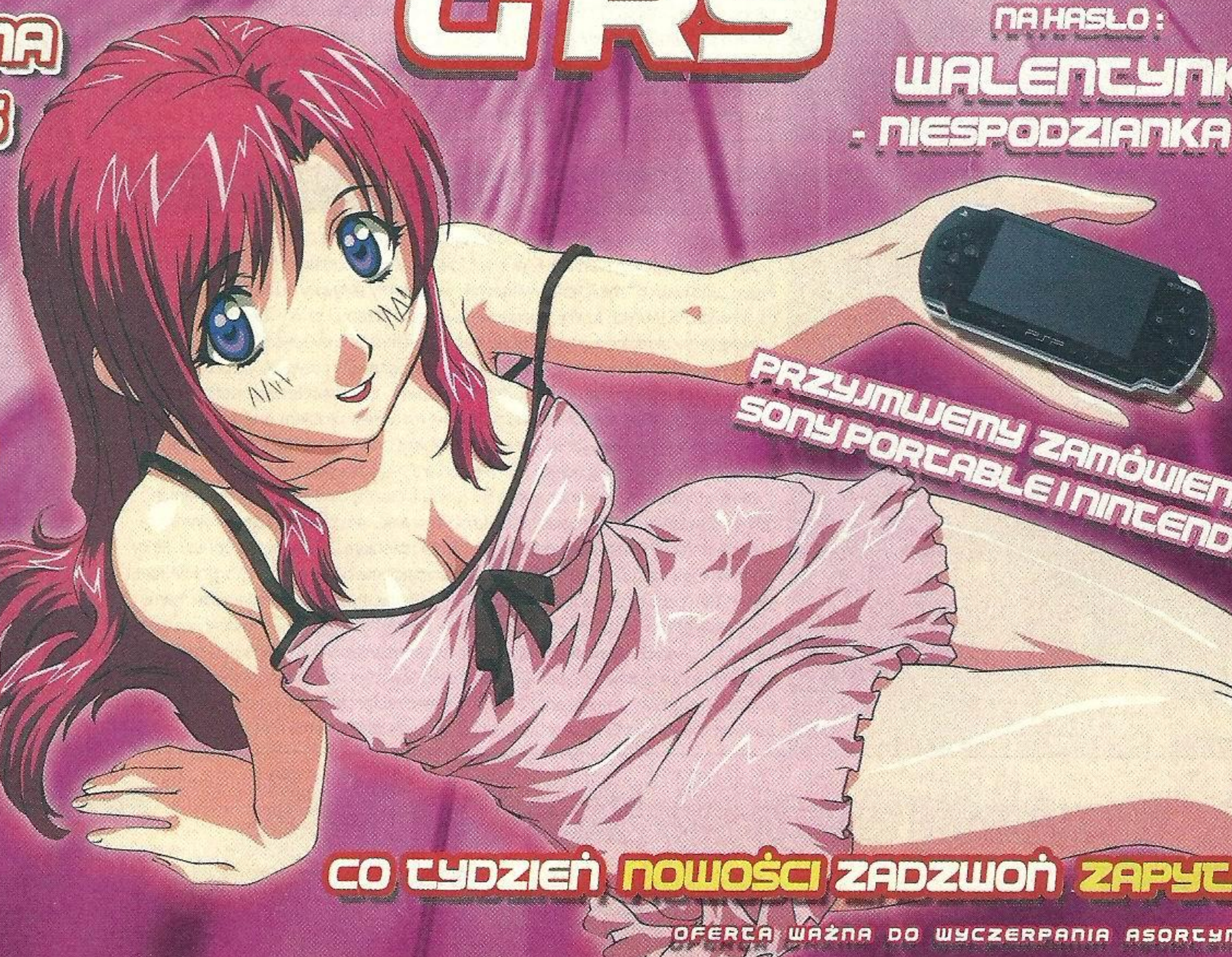
149 ZŁ

199 ZŁ

MY KOCHAMY GRY A TY?

- WYMIANA
- SERWIS
- RATY
- REGENERACJA PŁYT CD!
- WYSYŁKA W 24H

NA HASŁO:
WALENTYNKI
- NIESPODZIANKA!!!



PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA NA SONY PORTABLE I NINTENDO DS

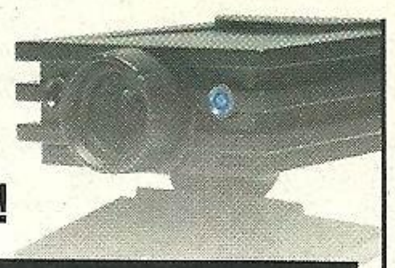
GRY JUŻ OD 30 ZETA

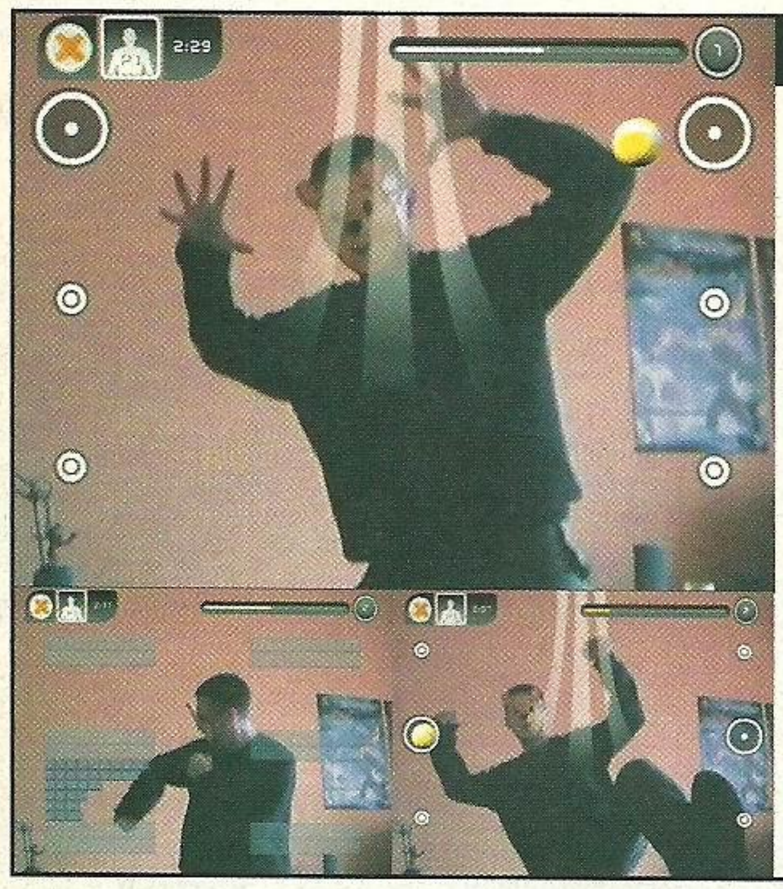
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ ZAPYTAJ:)

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ASORTYMENTU

EYETOY: TRZY NOWE GRY

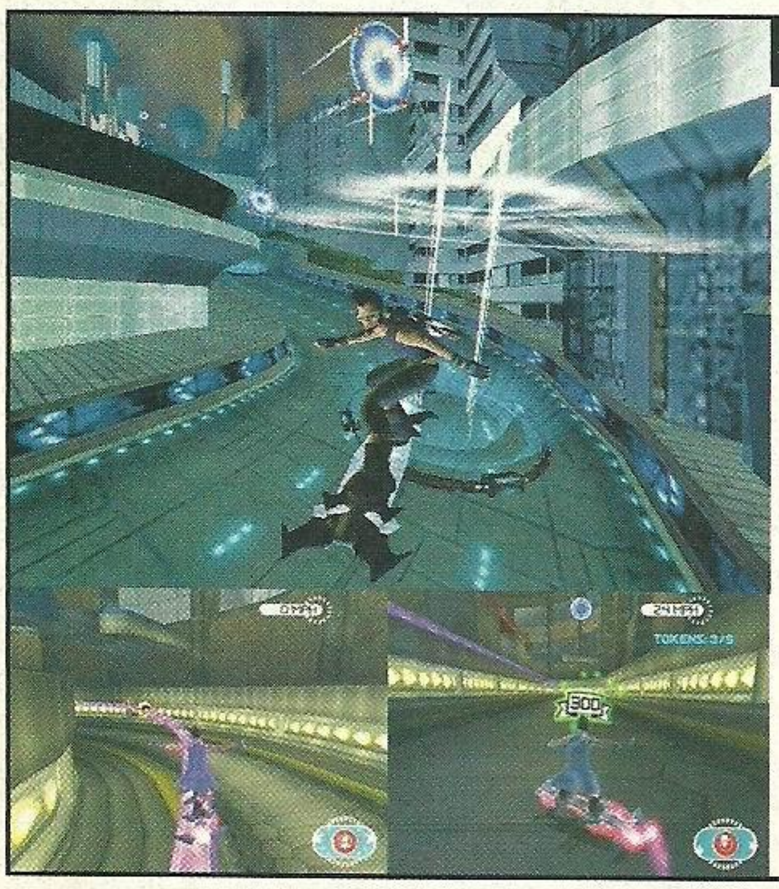
> Masz kamerkę? W pierwszej połowie 2005 roku nie będzie się kurzyć!





EyeToy Kinetic

EyeToy: Kinetic to pierwsza od bardzo długiego czasu gra, która ma realne szanse ubiegać się o miano najlepszego tytułu wykorzystującego kamerkę Sony! Jest bardzo wymagająca, potężnie rozbudowana i na tyle wciągająca, że kadencja bezkonkurencyjnego dotąd EyeToy: Groove powoli dobiega końca. Głównym założeniem Kinetic będzie wyciśnięcie z graczy litrów potu poprzez zmuszanie ich do masy ćwiczeń. Twórcy obłożyli ją ogromną ilością treningów pogrupowanych na cztery kategorie. Przećwiczycie tu dosłownie wszystko, począwszy od kondycji, poprzez szybką walkę i koncentrację, aż po ogólną sprawność. Każda z przygotowanych dziedzin (Aero Motion, Combat, Mind oraz Body) zawiera osiem fajnie opracowanych treningów, których wydajność wzrasta wraz z Waszymi postępami. Kinetic rządzi się prostą zasadą – im mniej zaśmiecony ekran, tym lepiej. W telewizorze zobaczycie zatem wyłącznie siebie i kilka kolorowych piłeczek nadających wyraz i rytm Waszym ćwiczeniom. Niejednokrotnie trzeba będzie coś rozwalić serią silnych ciosów, innym razem ominąć tylko i wyłącznie po to, aby na koniec spokojnie poruszać się między wyświetlonymi punktami. Można wyzionąć ducha, gdy po ekranie przelatuje chmara czerwonych i żółtych kulek, przy czym te pierwsze należy omijać, a drugie – masakrować kopnięciami! Szkoda jedynie, że do gry potrzeba naprawdę dużo przestrzeni. Tu należy zdecydowanie odsunąć się od telewizora, najlepiej tak, aby widać było całą sylwetkę grającego. Poza tą niedogodnością, już wczesna wersja gry miażdży tempem i dynamiką!



EyeToy AntiGrav

Ekipa Harmonix udowadnia, że oprócz gier muzycznych, doskonale zna się także na programowaniu EyeToya. Co więcej, AntiGrav jest pierwszym pełnokrwistym tytułem, w którym główną rolę gra cyfrowa postać, a nie (tradycyjnie) sylwetka grającego. Nie zmienia to faktu, że oko kamery nieustannie śledzi gracza i na bieżąco rejestruje wszystkie ruchy. EyeToy: AntiGrav to dynamiczny i bardzo widowiskowy wyścig deskolotek. Gdyby nie klimaty przyszłości i fakt, że nasza postać poza jazdą po torze często zasuwa drogą powietrzną, zabawa bardzo przypominałaby snowboardową serię SSX. Wyścig jak wyścig – oprócz wybranego przez Was cyrkowca, o pierwsze miejsce bardzo stara się jeszcze trzech innych ochotników. Agresywnych i niewychowanych – należy dodać. W tym miejscu do gry wchodzi mała kamerka. Rejestrując ułożenie Waszego ciała (głównie rąk i głowy), nanosi współrzędne na podróżującą postać. Podnieście prawą rękę, a dzielny skater zrobi to samo. Schylcie się lub podskoczcie i obserwujcie to samo na bieżąco u Waszej postaci. Gracz służy w tej grze jako żywy kontroler. Odpowiednio wychylając sylwetkę sterujecie swoim chłopkiem, a wyciągając ręce – trzaskacie triki i wychylacie się po liczne bonusy. Trasy wręcz uginają się od licznych błyskotek, a zgarnianie ich w łapy owocuje lepszym przyspieszeniem, bądź fajną ewolucją. Goniąc przed siebie należy pamiętać o rampach do grindowania, przeszkodach i skrótach ułatwiających podróż. AntiGrav to kolejna pozycja z naszej maleńkiej listy ciesząca się bardzo dobrym, dynamicznym soundtrackiem.

EyeToy Monkey Mania

W skrócie – fantastyczna, bardzo kolorowa i wesoła gra... dla maluchów. To, z czym mamy do czynienia w EyeToy: Monkey Mania to klasyczny wybór pięćdziesięciu „ajtojowych" minigierek, w których weźmiemy aktywny udział. Klasycznych, czyli takich, w których to Wy zalegacie na środku ekranu i to Wy machając łapami powodujecie określone zdarzenia. Już na początku zabawy należy określić, ile osób stanie przed telewizorem do zabawy – część programów przygotowana została do zabawy wyłącznie w kilku graczy. Załóżmy jednak, że jesteście osamotnionym pięciolatkiem. Dla Was przygotowano najwięcej rozrywek, problem w tym, że strasznie schematycznych i nienajlepiej radzących sobie z detekcją ruchu. Dosyć przyjemnie pomaga się małpkom w ucieczce z więzienia (rysuje się paluchem drogę ewakuacji) i całkiem fajnie bronił piłek lecących do bramki. Gorzej było jednak w momencie, gdy próbowałem sił jako bejsbolista. Lecąca w kierunku ekranu piłka nie zareagowała na heroiczny zamach rękoma, ale z powodzeniem odbiła się od obrazu, który wisiał za mną na ścianie. EyeToy: Kinetic pozostaje na tym polu daleko za konkurencją, bo tam podobne błędy praktycznie w ogóle nie występują. Co jeszcze mamy w Monkey Manii? Znajdzie się podnoszenie sztangi obciążonej małpkami, szukanie małpek w gęstych chmurkach, układanie fryzur roztrzepanym małpkom i skakanie małpkami przez płotki. Roześmiane zwierzęta towarzyszą każdej rozgrywce i po pewnym czasie można już odczuć lekki przesyt małp. Dzieciaki powinny być jednak zachwycone, bo zarówno zabawy, jak i szalonych zadań tu nie brakuje.

NEWSFLASH

DZIŚ STRANGER, JUTRO CAŁY ŚWIAT

Oddworld Inhabitants, ekipa odpowiedzialna za fenomenalnego Strangera, ma już plany odnośnie kolejnego projektu. Tym razem ekipie marzy się politycznie niepoprawny, maksymalnie kontrowersyjny tytuł na nową generację konsol, który odwróci aktualny porządek do góry nogami. Lorne Lanning odważnie mówi o tym, że nowa gra poruszy temat wojny i ludzkich nieszczęść, a jej roboczy tytuł to Citizen Siege. Nic nie wiadomo o docelowej konsoli, na której pojawi się nowy tytuł Oddworld Inhabitants, ale już teraz widać, jak bardzo zespół stara się uciec od stylu fantasy zaprezentowanego w dotychczasowych grach. Przypomnijmy, że Stranger's Wrath zadebiutuje w Europie na Xboxie już w lutym - za miesiąc recenzja długo oczekiwanej gry.

POWINNI ZAKAZAĆ TYCH SYREN!

Niesamowita gratka dla wielbicieli japońskich, psychodelicznych horrorów! Sony opublikowało wstępne projekty artów stanowiących tło dla drugiej części gry Forbidden Siren! Fabuła owiana jest jeszcze tajemnicą, ale już wiemy, że powróci kilka znanych z pierwszej części patentów. Jednym z nich na pewno będzie sightjack, system pozwalający spojrzeć na świat gry oczyma wroga, bądź przyjaciela znajdującego się w okolicy. Na liście nieprzyjaciół najprawdopodobniej pojawią się również opętane przez złe moce zwierzęta, ale Sony konsekwentnie w tym temacie milczy. Obrazy emanują jednak na tyle przytłaczającym klimatem, że już niecierpliwie czekamy na ciąg dalszy tej historii.

MISTYCZNY PROJEKT CAPCOMU

Japońska lista wydawnicza Capcomu wzbogaciła się w grudniu o nową, tajemniczą pozycję. Jej tytuł to Ghost i oprócz krótkiej wiadomości na temat gatunku gry (strategia akcji), praktycznie nic więcej nie wiadomo. Zastanawiający jest jeden fakt. Czy Ghost okaże się kompletnie nową pozycją, czy chodzi raczej o Starcraft: Ghost – tytuł, który od dłuższego czasu ma problemy z ujrzeniem światła dziennego, a którego Capcom został oficjalnym wydawcą na rynek japoński.

NOWY POP DWA RAZY LEPSZY

Gracze lubią mrocznych, wytatuowanych i brutalnych bohaterów gier – z takiego założenia wyszło Ubisoft konstruując sylwetkę księcia w Prince of Persia: Warrior Within. Musi w tym coś być, bo tytuł sprzedaje się świetnie - blisko dwa razy lepiej, niż część pierwsza. Przez pierwsze dwa tygodnie nowy książę znalazł 1.8 miliona nabywców. „To tylko potwierdza klasę tej gry i jej ogromną siłę przebicia przez świąteczne hity" – skomentował (nie)skromnie Yves Guillemont, szef Ubisoftu. No i czekamy na trójkę.

wymieniaj swoje gry ZA DARMO!
www.swapzilla.pl
Ponad 1100 gier i akcesorii dla:
PlayStation®2, Saturn, Nintendo 64, Mega Drive, GameCube, PlayStation®, PC, Dreamcast, Xbox, Game Boy Advance, Super Nintendo, Game Boy Color, SEGA Genesis, NES, Game Gear, Atari Lynx i inne!

GAMEBOY ADVANCE GAMECUBE PLAYSTATION2 XBOX
KONSOLE GRY AKCESORIA SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS

REGENERACJA PŁYT CD

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

OD 1987 NA STRAŻY DOBREJ ZABAWY!!

PSOne od 189 zł

GBA od 200 zł

XB... od 449 ...

GCN od 319 zł

PS2 od 399 zł

WYSYŁKA/DOSTAWA 24h

www.madgames.pl

WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

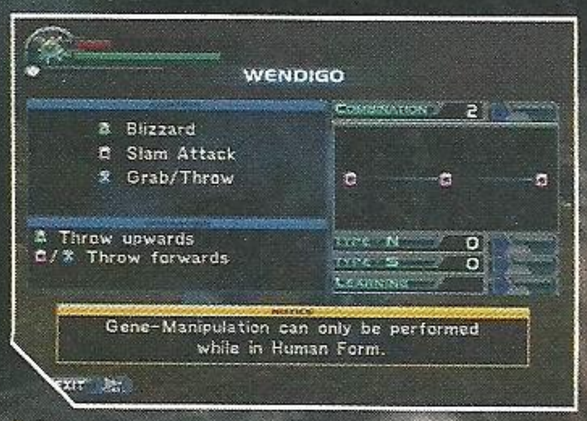
WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NA XBOXA
TYTUŁY JUŻ OD 39 PLN

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

budynek klubu ZIELONA GĘŚ/metro POLE MOKOTOWSKIE CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / TEL./FAX (022) 498 99 93 / KOM. 503 624 692



Oprócz standardowej młócki jest rozwijanie postaci, a raczej combosów służących do... cóż, młócki.

W tym roku Altered Beast stuknęła „siedemnastka". Gra przeżywała swój najlepszy okres w czasach, gdy rynkiem niepodzielnie rządziły platformy 8- i 16-bitowe, nie wyłączając z tej wyliczanki Amigi i Atari ST. Nawet pomimo tak długiego stażu założenia serii od lat pozostają niezmienne. Pierwszy bohater Altered Beast ratując z opresji porwaną damę, wycinał w pień tony przeciwników i transformował się przy tym w różne gatunki bestii. Przejście w 3D nawet w najmniejszym stopniu nie zachwiało „skomplikowanymi" założeniami gry.

Jak na typową japońską wyrzynę, zbyt łatwo można się w tej grze zgubić, bądź zablokować. Trochę to dziwne.

DEV: SEGA WOW WYDAWCA: SEGA KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: WIOSNA

JUŻ GRALIŚMY

ALTERED BEAST

> Flagowa bestia Segi powraca

Wszyscy w redakcji uwielbiamy japońskie slashery (Nanobreaker, Berserker, Dynasty Warriors). Między innymi za maksymalnie naciągane i do bólu uproszczone scenariusze. Altered Beast już na wstępie poczęstuje graczy niewyszukaną historią. Oto ciche, nikomu dotąd nieznane miasteczko zostaje opanowane przez krwiożercze kreatury. Pełno ich na ulicach, w parkach, a nawet w miejskich zbiornikach wodnych. Wojsko może wysłać na miejsce specjalnie przeszkolony oddział, aby natychmiast rozwiązał problem, ale (o dziwo!) decyduje się na usługi tylko jednego agenta. Standardowo – blondyn z odsłoniętą klatą, skrywający w sobie mroczny sekret. Kiedy bohater awaryjnie ląduje w samym centrum wydarzeń, a ze wszystkich stron zaczynają naciągać monstra wychodzi na jaw pewna dość istotna sprawa. Otóż blondynek jest w połowie cyborgiem, zaś w klatce piersiowej zamiast serca, pracuje specjalny moduł. Kiedy zagraża mu niebezpieczeństwo, moduł aktywuje się, a chłopak transformuje się w... bestię. Jeśli z pełną wersją Altered Beast spędzicie kilka godzin i przetrząśniecie opanowane przez plugastwo tereny, odkryjecie łącznie sześć takich scalaków pozwalających agentowi na przemiany w dzikie kreatury. Ech, grałem już półmartwymi mścicielami i półprzytomnymi rzeźnikami, ale człowieka zmieniającego się w kilka odmian bestii spotykam po raz pierwszy. Ale z tym jest okej. Azjatyckie slasherki wielbię przede wszystkim za bezmózgą wyrzynę, a głównie na tym Sega oparła szkielet gry. Jednak w przeciwieństwie do tytułów, gdzie awanturnik przebija się przez wrogów mieczem, spluwami, czy toporem, bohater Altered Beast wymiata gołymi łapami. Jako wilkołak rozpruwa mutantów przy pomocy pazurów, jako Wielka Stopa, miażdży ich potężnymi pięściami, natomiast jako smok zieje ogniem z powietrza. Rozwiązanie to przypadło mi na początku do gustu, z czasem jednak zaczęło przeszkadzać. Walka naziemna nie została rozwiązana najlepiej i polegała głównie na zanurzaniu się w stadzie przeciwników oraz machaniu łapami we wszystkich możliwych kierunkach. Nie można blokować, ciężko uciec od ciosów i w rezultacie agent bardzo często zbiera solidne baty. Może nie na poziomie Easy, gdzie przeciwnicy sami nadstawiają drugi policzek, ale już Normal i Hard potrafiły mocno mnie zmęczyć. W Altered Beast żegnamy zatem jakiekolwiek bronie, a w ich miejsce witamy pazurki, mocne pięści oraz wyziewy z paszczy. Dobrze to, czy niedobrze – oceńcie sami. A ponieważ robocza wersja gry nie trzyma stałego poziomu animacji i często chrupie, dynamika w trakcie walk pozostawia sporo do życzenia. Przeciwnicy atakują z reguły całymi stadami, bezlitośnie zaniżając i tak niski framerate. Wolałbym mniej kreatur i w zamian płynniejszą zabawę, ale tu jest dokładnie na odwrót. Szkoda.

To, czego na szczęście nie zabrakło w Altered Beast, to ślęczenie nad statystykami bohatera. Zabicie odpowiedniej ilości piekielnego pomiotu zaowocuje przyrostem punktów, które przeznaczyć można na naukę nowych ciosów, bądź ulepszenie tych aktualnie znanych. I jest to jedna z fajniejszych rzeczy w grze. W pewnym momencie mój wilkołak miał tak niesamowicie rozbudowane combo, że wykonanie pełnej kombinacji ciosów zajmowało mu dobrych dziesięć sekund. Nie inaczej było z pływającą jaszczurką, która raziła przeciwników gigantyczną ilością glutów własnej produkcji. W tej grze opłaca się mordować, bo to przekłada się na punkty, a te – na siłę postaci. Aha, bestia nie może żyć wiecznie. Za każdym razem, gdy porzucicie ciało blondasa na rzecz monstra, pojawi się specjalny wskaźnik, który odtąd podążał będzie ku zeru. Aby go regenerować, trzeba stale zabijać wrogie pokraki. Na szczęście tych nie brakuje.

Wstyd to przyznać, ale Sega niezbyt dobrze radzi sobie z architekturą PlayStation 2. Altered Beast nie jest w stanie pochwalić się jakimś powalającym wykonaniem, mało tego – jest zwyczajnie surowy i statyczny. Postacie składają się z podstawowych ilości szczegółów, krew bardzo skromnie tryska z rozczłonkowanych ciał, a wstrętne ząbki na krawędziach obiektów przypominają czasy, gdy PS2 miało olbrzymi problem z anti-aliasingiem. W świecie Segi nadal go ma. Ponadto, gra wydaje się być wyprana z kolorów, a dominującymi barwami są szary, jasnozielony i pomarańczowy. A fe! Strach w ogóle pisać o muzyce, bo ta składa się z kilku nienajlepszych kawałeczków zapętlonych w jeden utwór. Gdy słyszało się Republic Commando, a potem Mercenaries, to Altered Beast... zwyczajnie mógłby zamilknąć. Nie wiem też, jak gracze zareagują na transformacje bohatera w inne kreatury. Za każdym razem obrazowane jest to renderowanym filmem, który odrobinkę się jednak dogrywa. Filmy ładnie pokazują, co dzieje się z ciałem agenta (odpada skóra, łamią się palce, rośnie sierść), ale brak możliwości wyłączenia tych animacji, uważam za niedopatrzenie. Przynajmniej w wersji testowej gry. Oprócz naparzania z przeciwnikami, w Altered Beast znalazło się miejsce na zagadki logiczne i całą masę backtrackingu. W chwili obecnej mam mieszane odczucia, co do Altered Beast. Zbyt dużo elementów bym zmienił, aby gra spełniła moje oczekiwania. Nie zapowiada się tak atrakcyjnie, jak Nanobreaker i na pewno nie tak widowiskowo, jak Berserk.

Ale można też liczyć na to, że Sega jeszcze doszlifuje ją przed premierą.

Matt ■ ■

EA ma rozmach! Scenariusz gry napisał John Milius (scenarzysta choćby *Czasu Apokalipsy* i reżyser *Conana Barbarzyńcy*), z pewnością nie zabraknie także pompatycznej, nagranej przez orkiestrę muzyki. Zapowiada się to niezwykle smakowicie.

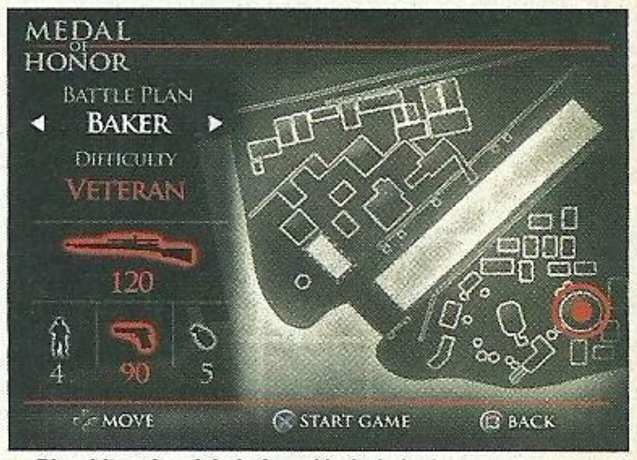
MEDAL OF HONOR: PSY WOJNY

> Zaraz, czy Psy Wojny to nie są przypadkiem najemnicy?

DEV: EA LOS ANGELES WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: WIOSNA

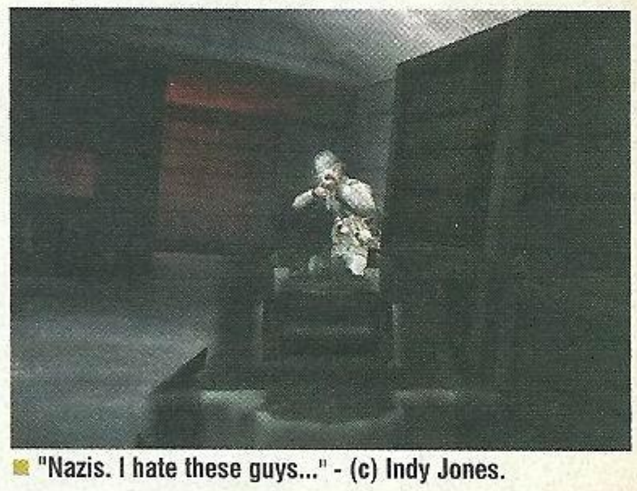
Nawet sześćdziesiąt lat po II wojnie światowej naziści przewalający się przez Europę nadal są w modzie. Medal of Honor towarzyszy nam już szósty rok, przepisany został na każdą platformę, potwierdzono nawet prace przy wersji tej gry na PlayStation 3. Już w kwietniu posiadacze 128-bitowych konsol przywitają Medal of Honor: Dogs of War (na PlayStation 2 gra ukaże się w polskiej wersji językowej i będzie nosić podtytuł Psy Wojny), najnowszą odsłonę wojennego tasiemca. Podobnie jak przy poprzednich grach, autorzy wspierali się wiedzą i doświadczeniem siwobrodych historyków, aby jak najdokładniej oddać wydarzenia 1942 roku. W Dogs of War gracze wezmą na siebie rolę porucznika Williama Holta, jednego z najbardziej doświadczonych członków nowopowstałej jednostki OSS (Office of Strategic Services). Misje czekające na dzielnego wojaka podzielone zostały na szereg kolejno następujących po sobie zadań. Im wyższy poziom trudności, tym większa liczba problemów do rozwiązania. A ponieważ każde zadanie można rozgryźć na kilka sposobów, gra nie powinna sprawiać wrażenia liniowej. Ciekawie zapowiada się możliwość przypisania Williama przed każdą misją do specjalistycznej jednostki. Karierę można zrobić jako snajper, członek piechoty lekkiej, szturmowej, oddziałów artyleryjskich. Nowością jest wskaźnik Rally, który napełnia się Holtowi podczas wyrzynki. Kiedy dobije do końca, możliwe będzie odpalenie Rally Mode, a więc bojowego szału podczas którego William wycina znacznie efektywniej i nie można go praktycznie skrzywdzić. Holt jako lider zespołu wydawał będzie swoim ludziom króciutkie polecenia. Dusząc na joypadzie odpowiednią kombinację zmusicie podwładnych do wycofania się, szturmu lub zgrupowania we wskazanym miejscu. Nieźle.

Oprócz gigantycznej ilości nazistów, Billy natknie się łącznie na 36 potężnych bossów z SS, a za zabicie każdego z nich łyknie specjalną kartę. Niestety, nie wiemy jeszcze, co umożliwi bohaterowi komplet 36 zebranych kart z esesmanami. Bonusy, dostęp do nowych broni, jakieś cheaty? A może wyłącznie satysfakcję. Potężnie zapowiada się opcja multiplayer dla szesnastu osób, w której namierzycie dziewięć trybów rozgrywki i tyle samo specjalnie przygotowanych map. Smakowicie wygląda również trzydzieści pięć typów broni wzorowanych na modelach z czasów II wojny światowej. Niebawem sprawdzimy tę pozycję w akcji. ■ ■



Plan bitwy i wybór jednostki, do której przypisany będzie bohater. Nowość w serii!

Pierwsze screeny prezentują atak brytyjskich komandosów na niemieckie doki.



"Nazis. I hate these guys..." - (c) Indy Jones.

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

od 349 PLN gry od 29,-

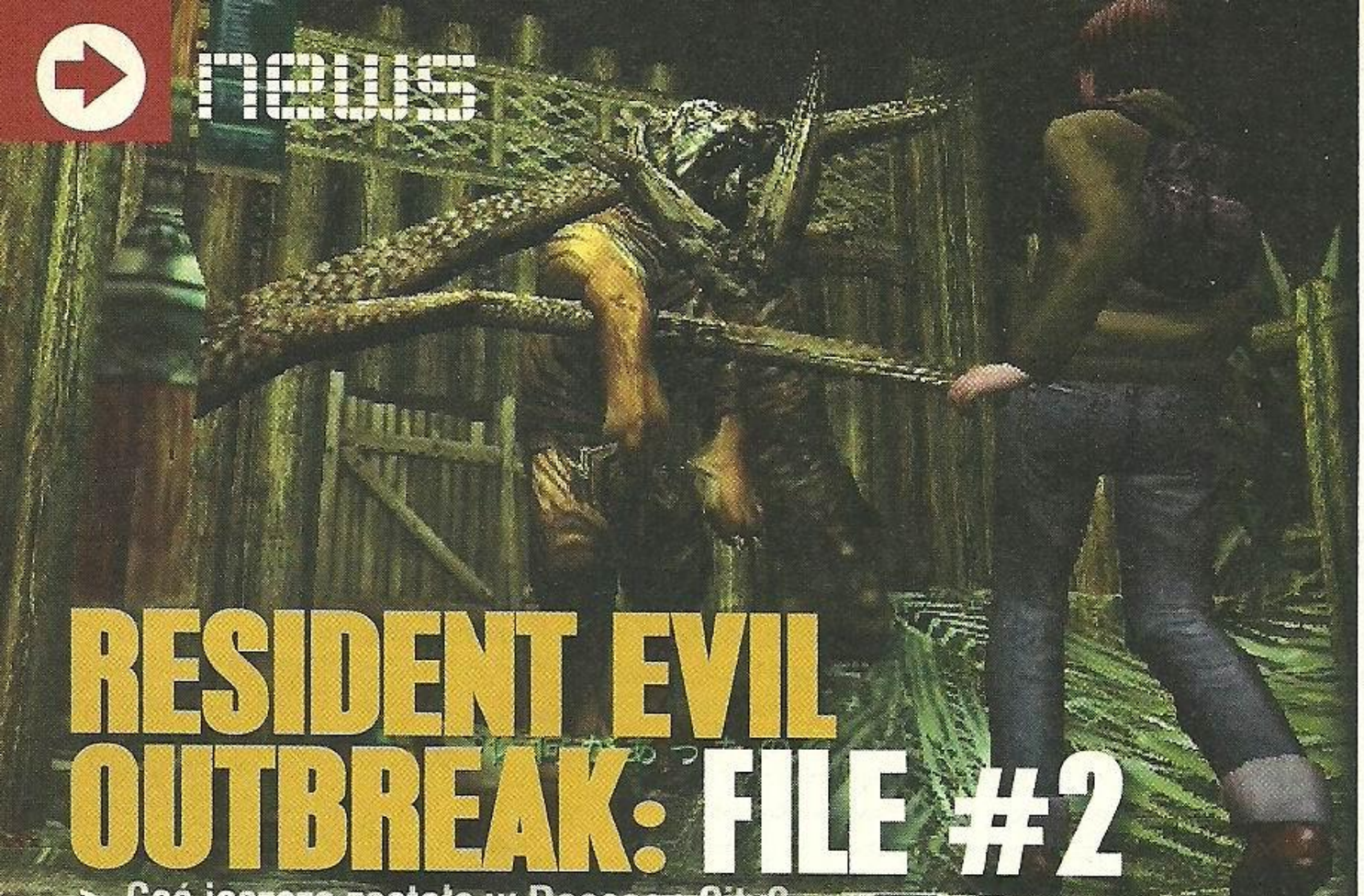
NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt w godz. 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h



RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE #2

> Coś jeszcze zostało w Raccoon City?

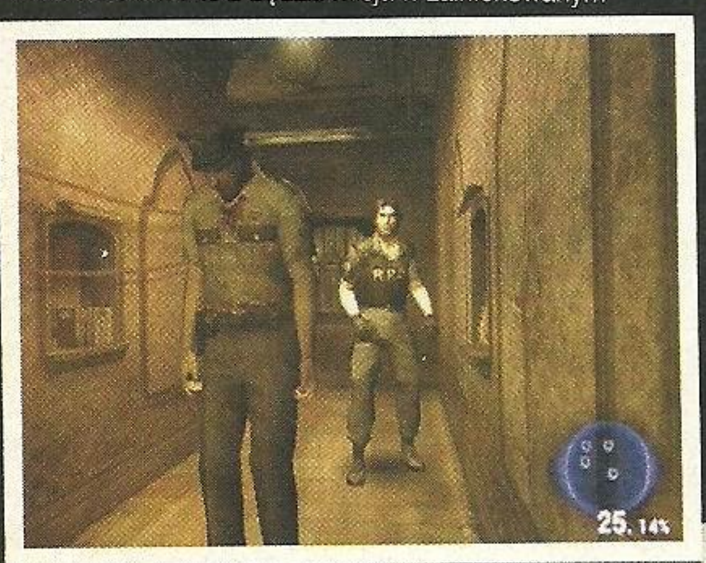
DEV: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: WIOSNA

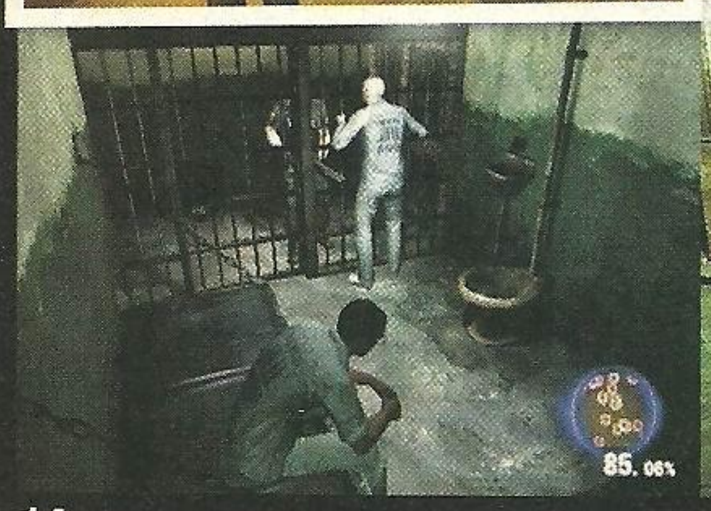
Raccoon City. Co roku nowy wirus, świeże hordy zgniłych zombiaków i nowy bohater szukający w tym wszystkim klucza do komisariatu. Co śmieszne, miasto zostało już raz storpedowane ładunkiem nuklearnym, jednak Capcom ciągle i zawzięcie wraca na jego ulice, strasząc nowymi opowieściami. Outbreak: File 2 zapowiada się na grę identyczną, jak wydany blisko rok temu prequel. Nawet pierwsza z pięciu opowiedzianych w nim historii rozpoczyna się w barze, gdzie startowały wydarzenia z pierwszego Outbreaka. Pecetowcy nazwaliby to litościwie „mission packiem". Istnieje jednak duża szansa na to, że Europa doczeka się wreszcie pełnoprawnego trybu „online" i tym samym sprawdzimy sobie, co słychać w sieciowym Raccoon City. Jedynka tego nie oferowała. Jeśli tradycyjnie jednak przywitamy „offline", wówczas sequel może okazać się zbyt podobny do poprzednika.

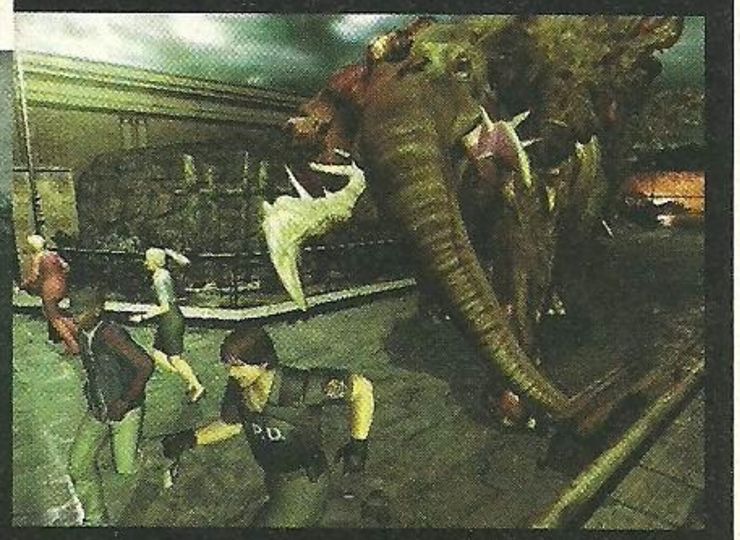
Na polu przygotowanych postaci Outbreak: File 2 niczym nowym nie błyszczy. Przywitacie się nawet ze starą gwardią dobrze znanych postaci. Ciężar rozwiązywania zagadek ponownie spadnie na policjanta Kevina, czarnoskórego Jima, Davida hydraulika i spółkę. Przyznacie, że jakieś urozmaicenie byłoby mile widziane. Zupełnie jak w prequelu, Capcom przygotował pięć oddzielnych scenariuszy, problem w tym, że pierwszy z nich jest czymś w rodzaju misji treningowej. Tylko w nim dowiecie się, że przytrzymanie R1 i kółka na padzie spowoduje strzał, a postacie w dalszym ciągu mogą wymieniać się zbędnymi przedmiotami. To oznacza, że grywalnych scenariuszy będzie tak naprawdę cztery, z których jeden odwołuje się scenografią do starego jak świat Resident Evil 2. Brzmi jak brak nowych pomysłów, jednak w gąszczu zapowiedzi są też pozytywne zmiany. Jednym z zapewne fajniejszych momentów w File 2 będzie misja w zainfekowanym zoo. Zanim jednak zaczniecie się zastanawiać jak duże zagrożenie może nieść ze sobą zombie-pingwinek, posłuchajcie tego. Capcom wrzuca do gry olbrzymiego, kilkutonowego zombie-słonia, który bez problemu przebije ściany i zburzy kilka konstrukcji. Tak potężny i w pewnym sensie przerażający potwór jeszcze się w historii serii nie pojawił, więc może być nieźle. Ponadto, zoo starało się będzie bronić martwymi lwami, hienami, aligatorami i ptakami. Świetnie zapowiada się także scena w pozornie opuszczonym domu wariatów, gdzie potężny pokrak z toporem ruszy w pościg za wybranym przez nas bohaterem. Furiat wrzeszczy jak opętany, a drzwi nie stanowią dla niego większej przeszkody. Szkoda, że podobnych scen w Outbreak: File 2 nie będzie zbyt wiele. Resztę czasu wypełni znane z poprzednich części błąkanie się po zamkniętych lokacjach, szukanie kluczy i zabijanie chwiejących się, ledwo ciepłych paskud. Miejmy nadzieję, że poprawiona zostanie inteligencja konsolowych postaci w trybie offline. Jeśli nie, ponownie ujrzycie malownicze sceny, podczas których pomocnik ładuje się w stertę zombiaków i nieporadnie woła o pomoc.

Ciężko wyrokować, jaki będzie Resident Evil Outbreak: File 2. Kluczowy element to z pewnością online – jeśli pojawi się w Europie, gra urośnie w oczach. Natomiast tryb offline po prostu musi obronić się tak dynamicznymi akcjami, jak wyżej opisana ucieczka przed słoniem i skazańcem z toporem. W innym wypadku, aż nazbyt upodobni się do „jedynki". Sterowanie pozostanie identyczne, jak we wszystkich (z wyjątkiem RE4) odsłonach gry, z jedną różnicą – postać może teraz jednocześnie chodzić i strzelać. Nic więcej.

Japoński Outbreak: File 2 już jest, Amerykanie czekają do kwietnia, Europejczycy zaś... na pewno dostaną tę grę w 2005 roku. ■ ■







DEV: MICROIDS WYD: XS GAMES KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LATO

STILL LIFE

> Francuski thriller = dobry thriller?

Klasyczne gry przygodowe nie zrobiły na konsolach miażdżącej kariery. Microids nie przejmuje się tym i po zebraniu licznych nagród za Syberię już niebawem zaproponuje konsolowcom coś z dziedziny, w której robi coraz większe postępy. Still Life to nie jedna, ale dwie obficie spływające krwią opowieści, podczas których wcielimy się w role dwóch różnych detektywów tropiących niebezpiecznych kryminalistów.

Jednym z bohaterów będzie Victoria McPherson, młodziutka agentka FBI uganiająca się po współczesnym Chicago za seryjnym mordercą, którego licznik zabójstw sięgnął już pięciu ofiar. Dziewczyna nie specjalnie radzi sobie z przydzieloną sprawą, więc już na początku gry bierze urlop i zaszywa się w domku swojego dziadka – byłego detektywa, tropiącego kilkadziesiąt lat temu sadystycznego bydlaka na terenie czeskiej Pragi. Victoria coraz wnikliwiej przegląda akta tamtej sprawy, wskazówki zegara widowiskowo odwracają swój bieg i oto poznajemy drugiego bohatera opowieści – starego McPhersona pracującego nad własnym śledztwem w roku 1929. Główkując równocześnie nad dwoma śledztwami szybko dojdziecie do wniosku, że mają one ze sobą dużo wspólnego, a wszystkie wskazówki pozostawione przez siwego dziadka przydadzą się w przyszłości jego wnuczce. Brzmi ciekawie, prawda? W przeciwieństwie do łagodnej i raczej ciepłej oprawy wizualnej Syberii, Still Life ugnie się od mrocznych miejsc i klimatycznie przyciemnionych scenografii. Mimo, iż napisany dla tej gry silnik liczył będzie dynamiczne światła, cienie oraz trójwymiarowe bryły, zabawa potoczy się w tradycyjnym, dwuwymiarowym i ręcznie malowanym świecie, zaś główny nacisk grafików położony zostanie na realistycznie animowane postacie. Świetnie zapowiada się mieszanie stylów przedwojennej Pragi z nowoczesnymi sceneriami współczesnego Chicago. Jeśli grafikom nie zabraknie wyobraźni i kunsztu, może być to jeden z ciekawszych artystycznie produktów na konsole.

Kilka spraw zapowiada się dość intrygująco. Dobrze jest wiedzieć, że Victoria w zależności od naszego humoru prowadzić będzie dialogi na dwa różne sposoby – łagodny i profesjonalny. Łagodny pomoże zjednać sobie przyjaciół i dowiedzieć się kilku rzeczy po dobroci. Profesjonalny, cóż, nie obędzie się bez wyzwisk i pogróżek. Ale niektórych faktów dowiecie się wyłącznie brutalnymi metodami. Inną, też fajną sprawą, jest pełnoekranowe menu, na którym dokładnie obejrzycie każdy zebrany przedmiot. Gadżet można przybliżać, oddalać i obracać pod dowolnym kątem. Niektóre przedmioty, aby poprawnie działały, wymagać będą łączenia z innymi, ale takie rozkosze od zawsze są nieodłącznym elementem przygodówek point 'n' click.

Co jeszcze wiemy? Microids przygotowało łącznie siedem rozdziałów, z których cztery przypadną młodej dziewczynie, pozostałe zaś obsłuży dziadyga. Mimo, iż w grze nie zabraknie akcji, Still Life zapowiada się raczej na wolną i spokojną przygodóweczkę wypchaną po brzegi filmowymi animacjami. Podczas jednej z nich Vicky ściga zamaskowanego mordercę po zaśnieżonych ulicach, a potem dachach, tylko i wyłącznie po to, aby przerażający szaleniec w końcu jej uciekł. Gra pisana jest już ponad rok i pierwotnie ukazać się miała na PS2 i Xboxie pod koniec 2004 roku. Troszkę jeszcze zaczekamy, ale chyba warto. Come back starej, dobrej szkoły przygodówek? ■ ■

American McGee to kultowa w pecetowych kręgach postać - jako młody chłopak pracował w id Software nad Doom i Quake, gdzie był między innymi designerem poziomów. Jego nazwisko jest na tyle sławne, że często umieszcza je przed tytułem gry - na przykład **American McGee's Alice**.

SCRAPLAND

> American McGee wysmażył nowy hit?

Scrapland to nazwa planety, którą roboty odziedziczyły po uciekających w popłochu ludziach. Niegdyś miejsce to tętniło życiem, wypełnione gigantycznymi metropoliami i wszędobylskimi humanoidami. Problem nadszedł w momencie, gdy planeta została wyeksploatowana z minerałów i zabrakło warunków do życia. Ludzie w trybie ekspresowym przenieśli się w inny zakątek galaktyki, pozostawiając po sobie stertę bezużytecznych śmieci i robotów.

Hi, D-Tritus! I was waiting for you. Since you arrived I've heard much about you.

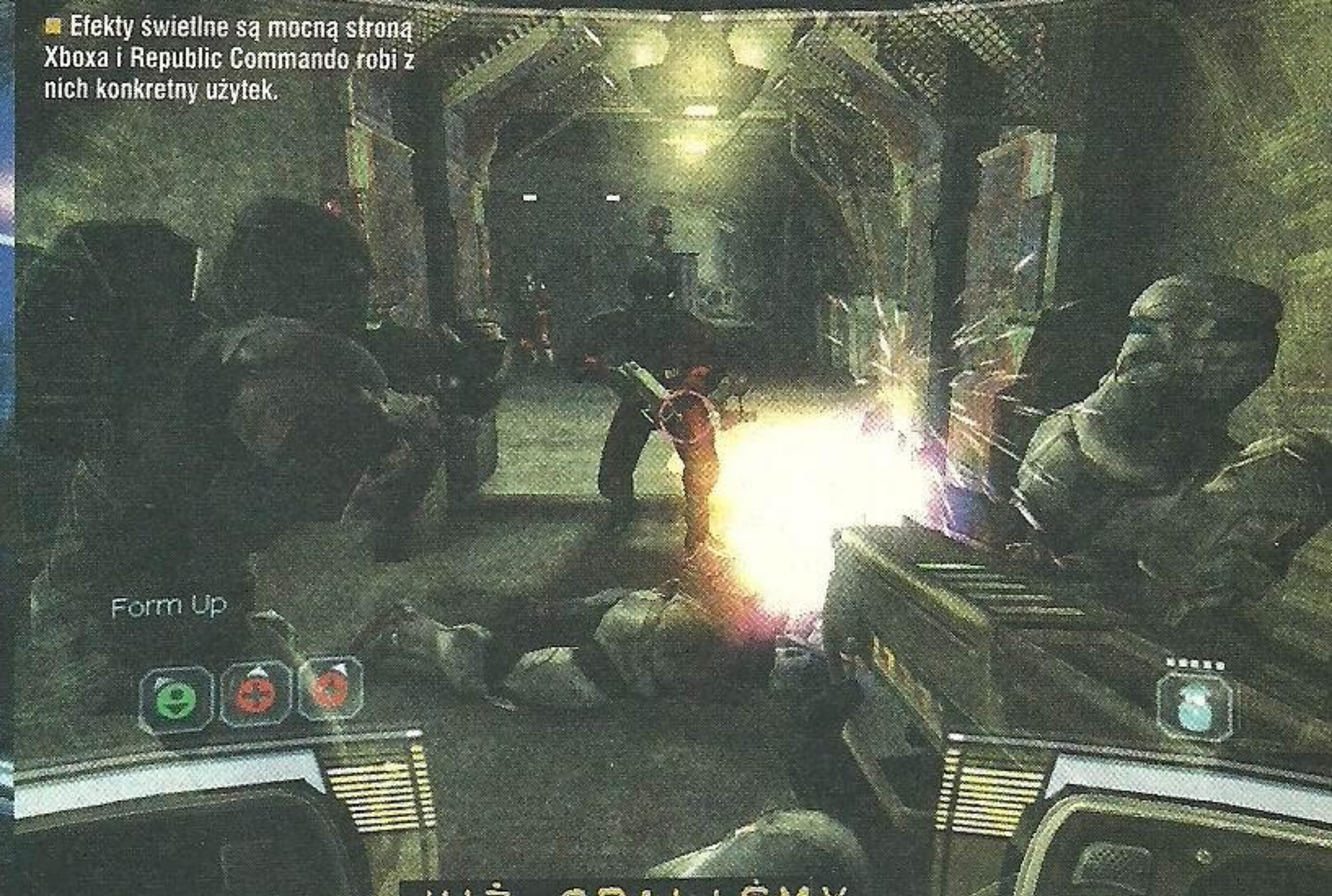
Opuszczone maszyny pragną odbudować to miejsce i przystosować do własnych potrzeb. W związku z tym, że Scrapland jest miejscem zbudowanym przez roboty dla robotów, naszą przygodę zaczniemy D-Tritusem, w skrócie – blaszanym koleżką ze sztuczną inteligencją. Przedstawione w grze miasto o nazwie Chimera będzie strasznie duże i całkowicie otwarte do eksploracji. Oznacza to, że D-Tritus zwiedzi dowolną ulicę i obwącha każdy kąt, kiedy tylko przyjdzie mu na to ochota. Wszędzie pełno policji patrolującej okolice, blaszanych przechodniów żyjących własnym życiem, ulicznych korków oraz miejsc, w których nasz bohater weźmie jakieś zlecenie do wykonania. Swoją drogą, D-Tritus nie jest zwykłym robotem. Na co dzień pracuje jako reporter dla jednej z większych gazet, a Chimerę odwiedził tylko i wyłącznie z powodu niewyjaśnionej fali morderstw przeprowadzonyh na lokalnych szychach. Podejrzewa się, że za zbrodniami czai się jakiś człowiek, co nadaje wydarzeniom jeszcze większego tempa. Wszak na planecie już dawno zabrakło warunków do życia dla żywych istot. Jedną z naprawdę ciekawych umiejętności, jakimi dysponuje D-Tritus, jest przejmowanie kontroli nad innymi blaszakami. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wcielić się w rolę uzbrojonego po zęby policjanta, pracownika służby zdrowia, czy wysoko postawionej szychy, która wejdzie w miejsca niedostępne dla zwykłych obywateli. Przejmowanie blaszanych kukieł nie powinno przysporzyć większych problemów, gorzej, gdy zrobicie to na oczach przewrażliwionych świadków. W tym momencie włączy się alarm, a mściwa policja szybko Wam nie odpuści. Na tym nie koniec. Scrapland pełen jest podstępnych robotów skanujących obywateli. Jeśli przypadkiem wykryją, że używacie cudzej powłoki, momentalnie zawiadomią stróży prawa i trzeba będzie ponownie uciekać. Pomocne okażą się natomiast lokalne złomowiska, oferujące szeroką gamę użytecznych pojazdów. Zakupione wehikuły można w trakcie gry dowolnie ulepszać i w ten sposób wzmacniać ich pancerz oraz siłę ognia. Pojazd przyda się w niezliczonych ilościach walk i ucieczek, ale jeśli przypadkowo rozwalicie nim cywilną jednostkę, narazicie się na zły humor wspomnianych wcześniej cyberpolicjantów. Aha, Scrapland pełen będzie zarówno legalnych, jak i mniej uczciwych wyzwań. Odpowiednio balansując między nimi zapewnicie sobie przychylność władz oraz scraplandowego półświatka. A pracować trzeba zarówno dla ciemnej, jak i jasnej strony prawa, aby dowiedzieć się, kto naprawdę stoi za serią zabójstw. Najlepsze jednak w tym wszystkim będzie to, że fabułę gry można odstawić na bok i beztrosko zająć się eksploracją miasta wdając się w ogromne ilości konfliktów, zyskujac na tym amunicję, zbroję oraz kaskę. Gra już pojawiła się na PC i zebrała bardzo przyzwoite oceny. Miejmy nadzieję, że wersja na Xboxa będzie równie udana. ■ ■

Tytułowa planeta po brzegi wypełniona będzie mechanicznym społeczeństwem, w szeregach którego nie zabraknie barwnych osobistości obdarzonych dużym poczuciem humoru.

DEV: MERCURY STEAM WYD: ENLIGHT KONSOLA: XBOX TERMIN: WIOSNA

PLAYSTATION2 PSP XBOX GAMECUBE NINTENDO DS
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA KONSOLE GRY AKCESORIA SERWIS / REALIZACJA ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH 24H
NOWOŚĆ!!! Gry NTSC bez PRZERABIANIA KONSOL!!!
PS2-SWAP MAGIC/GCN-FREE LOADER
ZROBIMY CI DOBRĄ CENĘ!
gamefan
www.gamefan.pl
I pietro pawilon 195 / STACJA METRA SŁUŻEW
gamefan
DOM HANDLOWY LAND ul.Walbrzyska 11 02-739 Warszawa
tel./fax (022) 549 92 89, 0505 997 857 / czynne:pon-pt 10-19 sob 10-15

Efekty świetlne są mocną stroną Xboxa i Republic Commando robi z nich konkretny użytek.



JUŻ GRALIŚMY

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

> Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego.

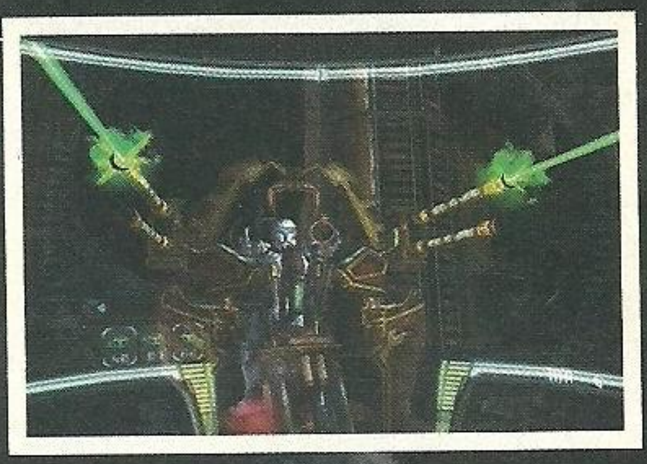
i **DEV:** LUCASARTS **WYDAWCA:** LUCASARTS **KONSOLA:** XBOX **TERMIN:** MARZEC

O Star Wars: Republic Commando mogliście przeczytać w majowym numerze Neo Plus, gdzie w specjalnym raporcie pisał o niej nasz tajny agent o pseudonimie Cubituss. Miał on okazję zobaczyć jak prezentuje się wczesny kod, a teraz przyszła moja kolej na przetestowanie niemalże ukończonego produktu. SW:RC to shooter fpp osadzony w świecie Gwiezdnych Wojen, na pierwszy rzut oka stanowiący połączenie Metroid Prime z Rainbow Six. Akcja toczy się pomiędzy epizodem drugim i trzecim, a gracz wciela się w rolę jednego z klonów Jango Fetta i staje na czele czteroosobowego oddziału zwanego Delta Team. Jest to śmiała próba pokazania realiów sagi oczami kogoś innego niż oklepani Jedi i z całą pewnością przypadnie do gustu fanom universum George'a Lucasa.

Bohaterem gry jest klon numer trzydzieści osiem, dowódca grupy. Może on wydawać proste polecenia – nakazać zabezpieczenie terenu, agresywne zachowanie czy zwarcie szyków. Każdy z członków ekipy ma jakieś zdolności, które często przyjdzie wykorzystać w trakcie rozgrywki. Na przykład wysadzanie przeszkód, bądź hackowanie komputerów. Oczywiście wszystko da się zrobić samemu, jeśli zajdzie taka potrzeba. Wprawdzie do premiery zostało niewiele czasu, ale liczę, że poprawione zostaną niektóre zachowania sterowanych przez konsolę towarzyszy. Mogliby nie wchodzić w głupi sposób w ogień krzyżowy przeciwnika, jeśli nakazuję im trzymanie się blisko mnie. Powinni też sami częściej się leczyć, a nie czekać aż im się na to pozwoli.

Zadyma w Republic Commando jest naprawdę konkretna. Na mojej drodze stanęło kilka rodzajów przeciwników – droidy, insektopodobne stwory, bezwzględni najemnicy, a także spore arachnoidalne roboty i naprawdę ciężko było mi się z nimi uporać. Niektóre osobniki mają manię podbiegania i atakowania z jak najmniejszej odległości bronią białą. Są przy tym piorunująco szybkie i zwinne, a także zadziwiająco odporne na broń klonów. Inne są powolne, ale zupełnie nic sobie nie robią z ran postrzałowych. Najbardziej jednak denerwowały mnie trudne do zestrzelenia, maleńkie latające urządzenia, z daleka atakujące wiązką energii, a następnie wskakujące żołnierzowi na twarz niczym facehuggery z Obcego.

Przeciwnicy nie mogą pochwalić się specjalnie wyszukaną inteligencją. Brną przed siebie ostro atakując. Liczy się to, że wcale nie tak prosto ich ubić w bezpośrednim starciu, jak również siła ich ognia – czasem atakują sporą grupką i jedynym ratunkiem dla klonów jest szybka ucieczka. Wygląda na to, że twórcy gry postawili na mayhem, radosne zabijanie i walkę na wysokich obrotach. Co prawda zdarzyło się, że przeciwnik stał metr ode mnie zupełnie mnie nie widząc, czy też przebiegł obok nie zważając na to, że w niego strzelam, niemniej jednak są to drobne błędy i wierzę, że LucasArts wyeliminuje je do czasu premiery.



Podczas gry przez cały czas dostępne są cztery proste polecenia dla oddziału. Dodatkowe pojawiają się w specyficznych miejscach - można nakazać "pracę nad drzwiami", można też wskazać stacjonarne działko.

Sporo sobie obiecywałem po broniach, jednakże nie miałem możliwości sprawdzenia zbyt wielu. Raptem pistolet, blaster z możliwością rozbudowy do karabinu snajperskiego czy granatnika. Jeszcze shotgun i dziwna bioniczna broń doskonała na żywe organizmy. Niestety, podobnie jak w większości gier fpp zupełnie nie czuje się ich mocy. To tyle? Najgorzej prezentuje się obrzyn – skuteczny tylko z najmniejszych odległości, do tego zupełnie bez rozprysku. Nie da się strącić dwóch przeciwników na raz. No i żadna broń nie ma alternatywnego strzału.

Trzydziesty ósmy obserwuje świat poprzez szybkę – jego hełm jest wyposażony w różnorakie wskaźniki, jak choćby stan zdrowia całej ekipy, a także w specjalną przesłonę pozwalającą prowadzić działania w ciemnościach i jeszcze jedną ciekawą funkcję – pokazuje miejsca, w których można wydać specyficzne polecenia członkom oddziału. Na przykład przy zamkniętych drzwiach można nakazać hackowanie kodów dostępu, bądź wysadzenie przeszkody.

Aby podreperować sobie zdrówko, należy podejść do specjalnego terminalu i chwileczkę poczekać aż zakończy się „ładowanie baterii". Każdego z klonów da się, jak już wspominałem, wysłać na przymusowe leczenie, jeśli okaże się, że zbyt mocno oberwał. Dużo bardziej podobało mi się jednak to, że utrata całej energii nie oznacza końca gry. Wystarczy odpowiedni rozkaz i kilka chwil, a jeśli nic nie stanie na przeszkodzie, któryś z członków drużyny po prostu przywraca gracza do życia i zabawa trwa nadal. Podobnie numer trzydzieści osiem może pomóc powalonym towarzyszom.

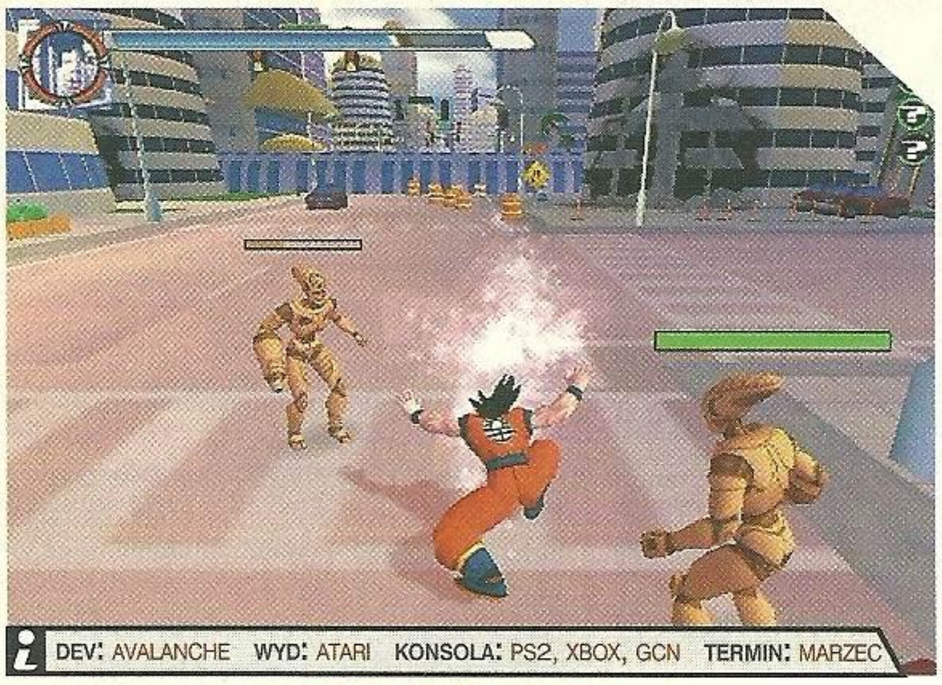
Republic Commando śmiga na silniku Unreala i miejscami wygląda naprawdę bardzo ładnie. Niesamowite efekty świetlne, bloom przy wybuchach, falujący obraz, gdy wejdzie się w opary gorącego powietrza. Wrażenie robi też tryb nocnego widzenia, kiedy to obraz staje się czarno-biały, pokryty ziarnistym filtrem. Co ciekawe, miejscami czułem się jakbym grał w Metroid Prime. Przyjemnie przemierza się urzekające tajemnicze światy (Geonosis i Kashyyyk) zamieszkałe przez dziwaczne stworzenia. Do tego dochodzi, jak zwykle w przypadku Star Wars, genialna muzyka – pompatyczna, z obowiązkowym chórem oraz nużące efekty blasterków, które przez kilkanaście lat już się nieco osłuchały.

Na koniec jeszcze dwa słowa o tym, co można poprawić. Część misji toczy się na ogromnym statku i niestety, niektóre pomieszczenia prezentują się przeciętnie. Bardzo oszczędne w detale, a i efektów jakby mniej. Dziwi mnie też pewna niekonsekwencja. Nie ma tak, żeby para osadzała się na szybce (jak w Metroidzie), ale już „krew" przeciwników chętnie się przylepia. To jednak nic przy rwącej animacji. Czasem liczba klatek spada znacznie nawet przy zwykłym obracaniu głową. Poza tym gra jest absolutnie liniowa, taktyki w niej na pierwszy rzut oka tyle, co kot napłakał, a multiplayer na podzielonym ekranie nie zachwyca – pewnie przez Live! będzie lepiej.

Powiem tak: nie jest źle, ale nie spodziewajcie się specjalnie wysokiej oceny.

Mielu ■ ■

Licencja Star Wars ma także i słabe strony. Oto jedna z nich: przebadziewne, niestety, projekty niektórych postaci. Fachowe klony muszą eksterminować takie ścierwo...

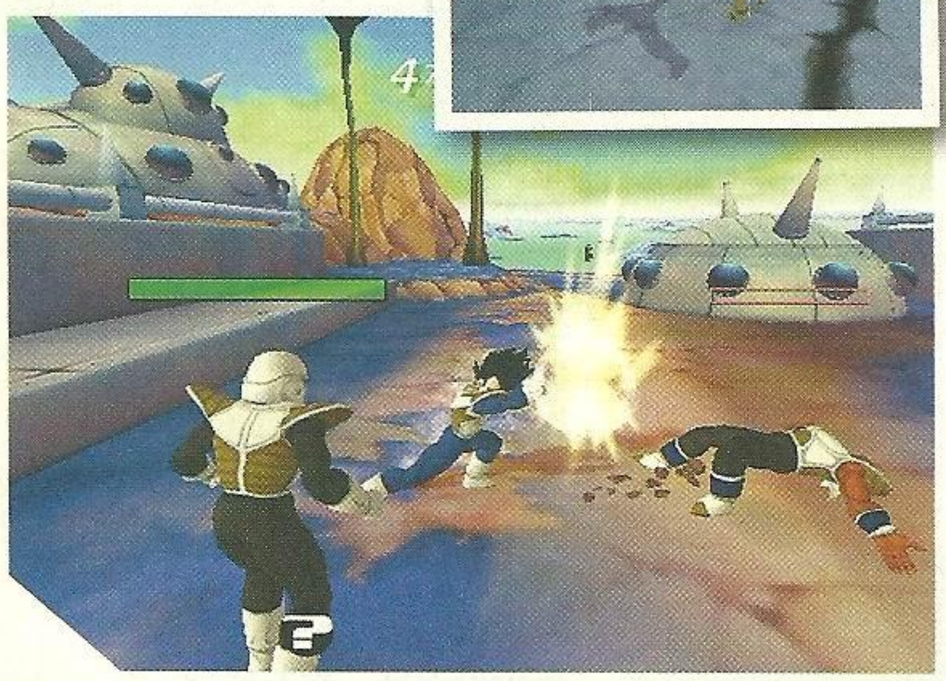


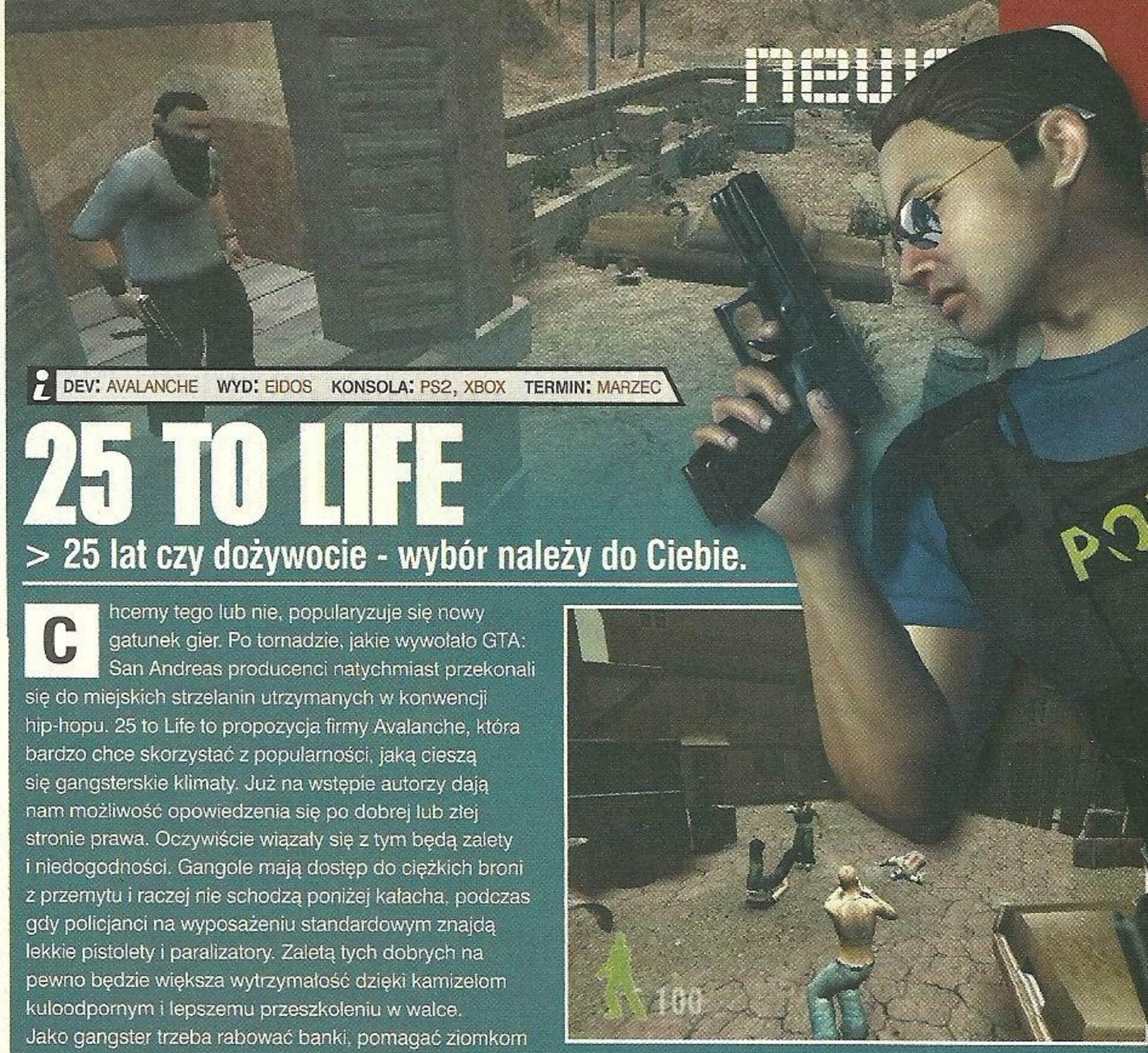
DEV: AVALANCHE WYD: ATARI KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: MARZEC

DBZ: SAGAS

> Szatan Serduszko vs Predator.

Recenzowany w ubiegłym miesiącu Dragon Ball Z Budokai 3 był jak dobra wróżba – gry na licencji smoczych jaj są coraz lepsze. Sagas rezygnuje z pojedynków na arenach otwierając przed graczami ogromne światy do eksploracji (w tym Ziemię i Namek). Główne role w grze wezmą na siebie Piccolo (Szatan Serduszko, sic!), Trunks, Vegeta, Gohan i Goku. Oprócz nich, znajdzie się jeszcze bonusowa piątka postaci do odblokowania, ale o nich na razie cisza. Na brak akcji narzekać nie powinniście – jest jej tak dużo, że autorzy postanowili podzielić przygodę na dziewiętnaście obszernych rozdziałów. Podobnie jak w Budokai 3, wybór postaci wpłynie na wydarzenia, jakie nastąpią w trakcie przeprawy przez grę. Jeśli zgodnie ze scenariuszem Wasz pupilek zaliczy zgon, będziecie zmuszeni grać inną postacią, przynajmniej tak długo, aż pokonany chłopak w cudowny sposób nie wróci. Większość walk toczyć się będzie na terenie, który aktualnie eksplorujecie. Oprócz podrzędnych komórczaków i podstawowych pokrak do obicia, natkniecie się również na wielkich bossów. Ich szeregi zasilą takie osobistości jak Cell, Nappa, Kapitan Ginyu i Raditz, a walki z nimi odbędą się na specjalnie przygotowanych arenach. Powodzenia. Podobnie jak w serii GTA i coraz większej ilości gier reprezentujących ten nurt, świat Sagas pełen będzie misji do wypełnienia. Jakie to misje? Standardowe – tu coś rozwalić, tam kogoś pokonać, bądź eskortować w bezpieczne miejsce. Twórcy obiecują nam zajęcie na minimum 15 godzin, co da o wiele więcej zabawy, niż w Budokai 3. Szperacze także powinni być zachwyceni, bo uniwersum DBZ skrywać będzie w sobie tonę tokenów, za które podniesiecie wydajność kontrolowanej postaci – zwiększycie pasek energii, rozciągniecie Ki, przeciągniecie efektywność combosa. Trzeba przyznać, że Avalanche Software robi kawał solidnej roboty z licencją Dragon Ball – te gry są coraz bardziej atrakcyjne i to nie tylko dla fanów serialu! ■ ■





DEV: AVALANCHE WYD: EIDOS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: MARZEC

25 TO LIFE

> 25 lat czy dożywocie - wybór należy do Ciebie.

Chcemy tego lub nie, popularyzuje się nowy gatunek gier. Po tornadzie, jakie wywołało GTA: San Andreas producenci natychmiast przekonali się do miejskich strzelanin utrzymanych w konwencji hip-hopu. 25 to Life to propozycja firmy Avalanche, która bardzo chce skorzystać z popularności, jaką cieszą się gangsterskie klimaty. Już na wstępie autorzy dają nam możliwość opowiedzenia się po dobrej lub złej stronie prawa. Oczywiście wiązały się z tym będą zalety i niedogodności. Gangole mają dostęp do ciężkich broni z przemytu i raczej nie schodzą poniżej kałacha, podczas gdy policjanci na wyposażeniu standardowym znajdą lekkie pistolety i paralizatory. Zaletą tych dobrych na pewno będzie większa wytrzymałość dzięki kamizelom kuloodpornym i lepszemu przeszkoleniu w walce.
Jako gangster trzeba rabować banki, pomagać ziomkom w ucieczce przed gliniarzami, a w razie potrzeby wybijać szwadrony SWATu. Grając policjantem skupimy się raczej na rozbijaniu grup przestępczych i uczestniczeniu w miejskich strzelaninach. Mimo, iż do pomocy zawsze znajdzie się kilku chętnych mundurowych, to głównie od naszej celności i sprytu zależał będzie przebieg ulicznej wojny. Autorzy przez długi czas nie mogli zdecydować się, jaki odzaj widoku zastosować w grze. W gotowej produkcji znajdziecie ostatecznie zarówno ujęcia z oczu (first-person), jak i zza pleców (third-person) bohatera. Mechanizm gry łudząco przypomina przez to Syphon Filter: The Omega Strain, zakrapiany ostrą dawką hip-hopu. Aby odróżnić nieco rozgrywkę od typowej zabawy w policjantów i złodziei, Avalanche kładzie ogromny nacisk na realistyczną fabułę. Ciężar scenariusza wziął na siebie pisarz Frank Williams, hurtowo trzaskający opowieści kryminalne z dreszczykiem.
25 to Life pozwoli na zabawę nawet szesnastu graczom podpiętym do sieci. W multiplayerze znajdą się cztery tryby rozgrywki. „War" to po prostu inna nazwa dla defmeczu, którego nie może zabraknąć w żadnym sieciowym tytule. „Tag" polegał będzie na wyścigu z drużyną przeciwnika w oznakowywaniu jak największej ilości miejscówek. „Raid" to pole do popisu dla gliniarzy, a ich zadaniem będzie przeprowadzenie pomyślnego szturmu na budynek opanowany przez gangsterów. Źli panowie wykażą się natomiast w „Robbery", a ich misją będzie wtargnięcie do strzeżonego budynku, zabranie kasy i wydostanie się na zewnątrz w jednym kawałku. Ale na tym nie koniec zabaw z multiplayerem. Aby nieco zróżnicować graczy, wprowadzono opcję dowolnego ingerowania w wygląd panopków. Wymienić można wszystko, począwszy od sylwetki i ubrań, poprzez kształt głowy i kończyn, a na tatuażach, ubraniach i fryzurze kończąc. Możliwości jest tak dużo, że esteci szybko tego trybu nie opuszczą. Avalanche bardzo chce roztoczyć nad swoim produktem hip-hopową otoczkę, w związku z tym zatroszczyło się o profesjonalny soundtrack. Na ścieżce dźwiękowej znajdą się kawałki panów DMX, Ghostface Killah i Tupaca. Więcej artystów poznamy na pewno z czasem, ale już wiemy, że możliwe będzie ręcznie przełączanie utworów w dowolnym momencie gry. Nawet w trybie multiplayer.
Tytuł nie zapowiada się specjalnie przełomowo ale jego aspiracje są naprawdę wysokie. Już niebawem położymy na nim łapy. ■ ■

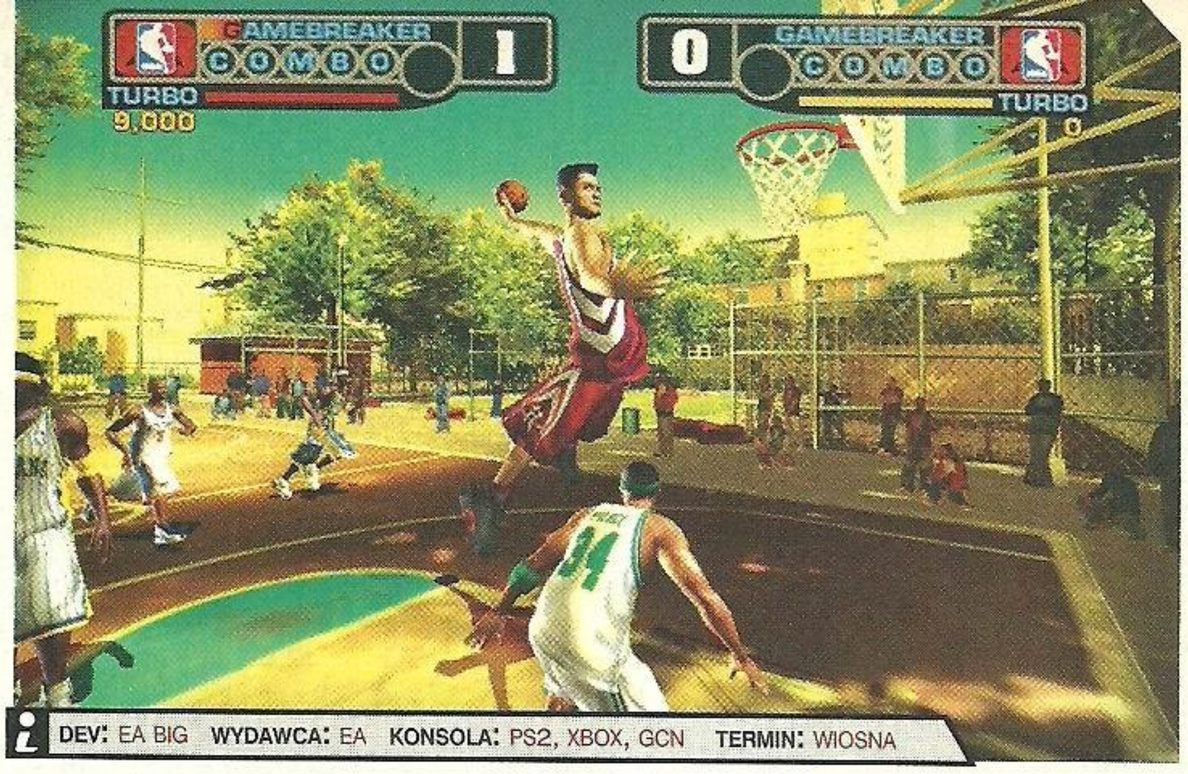
NEWSPLASH

NDS W „DOBREJ CENIE"
Nintendo zabrało głos w sprawie daty premiery i ceny najnowszego handhelda na terenie Australii. Konsolka pojawi się w sklepach 24 lutego w cenie 199,95 dolarów, co odpowiada 80 funtom, bądź 115 euro. Sprawa jest dla graczy bardzo korzystna, zwłaszcza w świetle tego, że pierwotnie cenę NDS szacowano na poziomie 129,99 funtów. Oczywiście nie zabraknie demka Metroid Prime: Hunters, które Nintendo ponownie zamierza bundlować wraz z konsolką.

FRONT MISSION ONLINE TESTOWANE
Na początku stycznia Square Enix rozpoczęło test głosowego czata w grze Front Mission Online. Sprawdzana będzie zarówno komunikacja między graczami w chat roomie, jak i na polu walki. Testy trwały dłużej niż się początkowo spodziewano (ludzi zabrakło), ale premiera gry nadal przewidywana jest na pierwszy kwartał 2005 roku. Oczywiście w Japonii, gdyż o Ameryce i Europie nie piśnięto jeszcze ani słówka.

CAPCOM – PS2 FRIENDLY
Przed Wami pełna lista gier „made by Capcom" na Europę, które zostaną wydane w pierwszym półroczu. Siedem z ośmiu gier zmierza na PlayStation 2. A to dziwne... W lutym pojawi się Shadow of Rome oraz Mega Man X8 . Marzec należy do Resident Evil 4 – wyłącznie GCN, oraz Devil May Cry 3: Dante's Awakening. W kwietniu przyjedzie Viewtiful Joe 2 na GCN i PS2 oraz Haunting Ground. W maju przywitamy Monster Hunter, a w czerwcu długo oczekiwane Killer 7. Pierwsza połowa roku wygląda obiecująco.

GT4 ZDOBYWA JAPONIĘ
Pierwszy tydzień sprzedaży Gran Turismo 4 w Japonii zakończył się wynikiem 635 tysięcy sztuk. Przezorne Polyphony popchnęło w tym czasie do sklepów blisko milion egzemplarzy, tak, aby każdy bez problemu dostał swoją kopię. Tym samym GT4 pobiło swojego starszego brata, gdyż pierwszy tydzień sprzedaży skończył się dla Gran Turismo 3 wynikiem 620 tysięcy. Innymi słowy, Japonia już szaleje za sterami blisko 700 samochodów i robi to intensywniej, niż kiedykolwiek. USA i Europa ciągle czeka na swoją premierę gry.



DEV: EA BIG **WYDAWCA:** EA **KONSOLA:** PS2, XBOX, GCN **TERMIN:** WIOSNA

NBA STREET v3

> Nadciąga jedna z najefektowniejszych i najfajniejszych gier na konsole. I kropka.

Gdy zobaczyłem NBA Street V3 na screenach pierwszym, co przyszło mi na myśl było „eee tam, ściema, na pewno są retuszowane". Jednak po odpaleniu gry najnowsza odsłona najlepszej zręcznościowej koszykówki na konsolach szybko utarła mi nosa, od pierwszej chwili zachwycając doskonałością i efektownością wykonania. Dawno moje biedne oczy nie zostały tak mocno skatowane nieprawdopodobną wprost feerią kolorów i rozbłysków, zachwycone płynną animacji oraz zaskoczone niesamowitą jakością grafiki, która, jeżeli właśnie rzuciliście okiem na screeny, w rzeczywistości prezentuje się jeszcze lepiej! Nie mam pojęcia w jaki sposób programistom z EA BIG udało się tego dokonać, ale muszę oddać im sprawiedliwość – nazwa ekipy idealnie do nich pasuje – są WIELCY. Tym bardziej zaskakujący jest przy tym fakt, że beta sprawuje się niemal doskonale (dla porównania, FIFA Street we wczesnej swej wersji jest zupełnie niegrywalna), tak że w zasadzie niewiele będą mieli twórcy roboty przy szlifowaniu NBA Street V3 przed wysłaniem do tłoczni i wypuszczeniem na rynek tego, moim zdaniem, murowanego hitu. Nie bawiłem się tak dobrze przy zręcznościowej koszykówce od czasów poprzedniej odsłony NBA Street oraz NBA Ballers. Co w sumie dziwić nie może, bo innych gier tego typu na rynku brak, ale to nieważne. Ważne jest to, że przy okazji trzeciej części zasłużonej już serii udało się programistom rozwinąć temat i coś tam jeszcze do gry ciekawego dorzucić. Najważniejszą zmianą w stosunku do poprzedniej części gry jest porzucenie pomysłu dwustopniowego Gambreakera, co na początku nieco mnie zdezorientowało, ale rozwiązanie, które zaproponowane zostało w zamian jest nie tylko lepsze, ale też bardziej emocjonujące. Otóż teraz odpalenie dunkowego breakera zostało rozbudowane o element zręcznościowy – podczas lotu trzeba machać prawym analogiem na różne strony, żeby koszykarz robił różne figury, co oczywiście nabija punkty. Ale, co o wiele ważniejsze, pozwala na dopisanie do swego konta kolejnych oczek. Pierwszy poziom to plus dwa dla nas, najtrudniejszy to plus cztery oczka. Tylko liczba zdobytych punktów odejmowanych od konta przeciwnika się nie zmienia i zawsze wynosi jeden. Aha, jeden zawodnik nie da rady nabić tylu punktów, żeby osiągnąć najwyższą zdobycz – pomagają mu w tym kumple z drużyny ochoczo włączając się do ewolucji jeżeli tylko znajdują się w pobliżu. Jednak kryje się w tym całym kręceniu figur podczas dunka nielicha pułapka w postaci tego, że można skandalicznie spudłować źle wymierzając timing ostatniego ruchu, co powoduje oczywiście, iż punktów nie będzie, a cały pasek gamebreakera znika jak sen jaki złoty. Wiele razy wściekałem się w takich momentach, bo właśnie przepadła mi szansa na wygranie meczu lub choćby doprowadzenie do remisu.

W samych trikach, których są w NBA Street V3 setki, nie zaszły większe zmiany oprócz dodania kilku nowych sztuczek, które są jednak dość trudne do wykonania i jakoś niespecjalnie przydatne, ponieważ da się je wykonać tylko w bardzo specyficznych momentach na co gra nie specjalnie pozwala przygniatając od pierwszej sekundy meczu nieprawdopodobnym tempem akcji. Dzieje się dużo i szybko, a miga to wszystko tak prześlicznie, efektownie i błyskawicznie, że dochodzę do wniosku iż konsola powinna mieć wbudowany jakiś automatyczny wyłącznik, który po paru godzinach grania brutalnie wyrwałby mnie z tego hipnotycznego transu i uchronił moje oczy przed nieuniknionym wypłynięciem. Przynajmniej na czas potrzebny na napisanie tego tekstu.

O grafice wspominałem już na samym początku, ale muszę jeszcze na chwilę do niej wrócić, choć tak naprawdę brakuje mi nieco słów na opisanie tego, jak dobrze NBA Street V3 wygląda. Postacie zawodników są po prostu rewelacyjne i genialnie animowane, ale w rzeczywistości to boiska powaliły mnie na ziemię wykonaniem. Prześliczne są tekstury i efekty świetlne oraz filtry, które zresztą sami możemy sobie w pewnym momencie dobierać, a potrafią one niesamowicie odmienić klimat boiska – ciepły, żółtawy filtr i czujemy się, jakby było gorąco, jak na dalekim południu Stanów Zjednoczonych, zimny, szaroniebieski z kolei powoduje, że aż chce się chłopaków ubrać w coś cieplejszego, żeby nie marzli.

Nowy jest też tryb kariery, w którym mamy trochę ponad sześćdziesiąt dni na zostanie legendą streetballu i wymaksowanie statystyk naszego wirtualnego, koszykarskiego alter ego („Czy ty wiesz, jak ja byłem młody to też byłem murzynem i grałem w kosza? Poważnie! Potem mi przeszło..." hehehe). Punkty za zwycięstwa w meczach i konkursach slam dunków przeznaczać możemy właśnie na statystyki, ale też na upiększanie swego własnego boiska oraz, oczywiście, ubieranie koleżki w modne koszykarskie (lub nie) ciuchy, buty i gadżety i obowiązkowe odwiedziny u fryzjera, co by nie przynosić wstydu ziomkom grając w streetball z fryzurą a la czeski piłkarz. A właśnie – nie wspomniałem jeszcze szerzej o konkursach slam dunków, ale to zostawię sobie na deser, czyli moment pisania recenzji. Wiedzcie na razie tyle, że są i to całkiem fachowe. Fachowy jest też soundtrack, oczywiście rapowy w każdym niemal calu, a cała zabawka zapewni Wam długie godziny grania samemu przeciwko konsoli w trybie kariery oraz nieprawdopodobną wprost ilość miodu podczas pojedynków z kumplami. Tylko lepiej, żeby jednak mieli konsolę i NBA Street V3, bo ktoś obeznany z tą grą może zrobić z przeciwnika miazgę w kilka minut szybko nabijając gamebreakera, a potem znów i znów, aż przeciwnik skończy z zerową ilością zdobytych koszy... Czego niniejszym wszystkim Waszym przeciwnikom życzę.

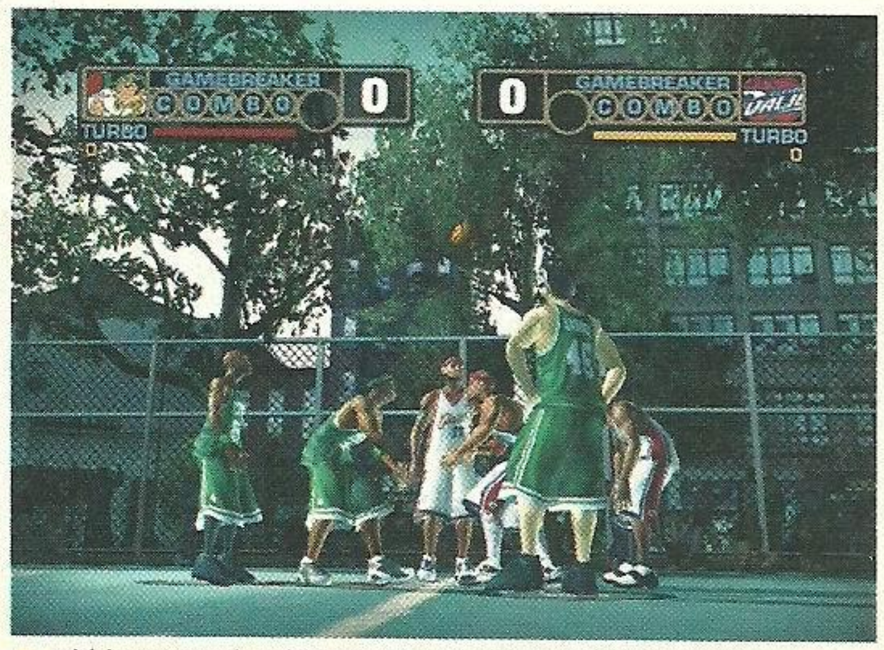
Marcellus ■ ■

JUŻ GRALIŚMY

Tworzenie swojego własnego boiska to fajna opcja. Z czasem można je rozbudować o kolejne elementy.

W wersji na GCN pojawią się maskotki Ninny - Mario, Luigi i Princess Peach. Śmieszne? Yyyyy...

Podczas gry DJ smaży naleśniki, a zapowiadacz ostro sypie zabawnymi tekstami...



...a jak jeszcze zacznie podśpiewywać to robi się naprawdę niezły klimacik.

newsplash

NEO GEO STICK POWRACA

Sega planuje reinkarnację starych, dobrych arcade sticków firmy Neo Geo, tym razem jednak przeznaczonych do konsoli PlayStation 2. Oddział Sega Logistics Service blisko współpracuje z ekipami SNK Playmore i Exar, a wypuszczenie kontrolera ma pokryć się z dziesiątymi urodzinami serii King of Fighters. Dodajmy, iż wcześniej ten sam oddział Segi odświeżył klasyczny D-Pad od konsoli Saturn i z powodzeniem sprzedał ten pomysł użytkownikom PC. Zobaczymy, jak Neo Geo Stick przyjmie się wśród posiadaczy PS2 i PS one. Zabawka waży 1,2 kg, jej rozmiary to 28cm x 19,5cm, cenę zaś oszacowano na 5,800 jenów. Sprzedaż rusza na terenie Japonii 17 lutego 2005.

NIE BĘDZIE RAINBOW SIX 4!

Chodzi jednak wyłącznie o tytuł, a nie całą grę. Nowa „Tęcza Sześć" ujrzy światło dzienne jako Rainbow Six: Lockdown. Twórcy chcieli, aby podtytuł oddawał w jakimś stopniu zupełnie nowe wydarzenia, jakie zaszły w świecie gry. Tym razem to oddział Rainbow Six znajdzie się pod ostrzałem, a na celownik weźmie go przebiegła organizacja terrorystyczna. Cóż dodać – nowy podtytuł jest w porządku.

TO NIE BYŁ ŻART!

Kiedy Kanuzori Yamauchi zapowiedział Gran Turismo For Boys uznaliśmy to za superfajny kawał. Marceli nie przestawał produkować szerokiej gamy tytułów alternatywnych („for Girls", „for Dogs", „for Babies"), a tu okazało się, że Gran Turismo For Boys naprawdę powstaje! Yamauchi wspomniał, że rok 2005 upłynie ekipie Polyphony przy pracach nad Gran Turismo 4 Mobile oraz właśnie GT4Boys. Niestety, poza długą listą cynicznych dowcipów, nie mamy więcej informacji na ten temat. Ech...

PIĘĆ DO JEDNEGO

Piąty Tekken grzecznie czeka na premierę, tymczasem Namco obwieściło, że konsolowa edycja, jako bonus dostanie pierwszą część gry! Firma pragnie w ten sposób uczcić dziesiąte urodziny serii (sic! To już 10 lat!), a z nieoficjalnych plotek wynika, że prawdopodobnie obok „jedynki" znajdzie się tam również druga i trzecia część gry. Powód do radości mają przede wszystkim Japończycy, bo to właśnie ich edycja nowego Tekkena zawierać będzie wspomniane dodatki. Znając jednak hojność Namco do zasilania pozostałych kontynentów w bonusy, jesteśmy dobrej myśli, co do amerykańskiej i europejskiej wersji. Przypominamy, że japoński Tekken 5 startuje już za dwa miesiące (31 marca 2005)!

DRAGON QUEST VIII W PALU?!

Square-Enix ciągle rozważa możliwość skonwertowania Dragon Quest VIII na Europę, jednak wiemy już, że amerykańska wersja japońskiego megahitu jest praktycznie tylko kwestią czasu. Spekulowany termin wypuszczenia gry za oceanem to bliżej nieokreślony miesiąc 2005 roku. Jak wiemy, największym problemem przy konwersji DQVIII jest odpowiednio wysoka jakość tłumaczenia wszystkich niuansów gry. Skoro japońskie krzaczki zostaną jednak rozkodowane, nic nie stoi już na przeszkodzie, aby i Europa mogła cieszyć się z grania w tego rewelacyjnego (podobno) j-erpega. DQVIII to obecnie bardzo gorący towar w japońskich sklepach, co dobitnie potwierdzają wyniki sprzedaży.

Ekipa Destineer powstała w 2001 roku z inicjatywy byłego wiceszefa Bungie Petera Tamte, który skumał się z wiceszefem Atari Paulem Rinde. Czyżby obu panom znudziła się praca w dużej korporacji i postanowili wrócić do dżinsów, t-shirtów i trzymania nóg na stole?

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

> Konkurencja dla Full Spectrum Warrior? Zobaczymy.

DEV: DESTINEER WYDAWCA: GLOBAL STAR KONSOLA: XBOX TERMIN: MARZEC

Jeśli od zawsze pragnęliście być członkami dwudziestej ósmej dywizji piechoty amerykańskich Marines, to w marcu 2005 roku te marzenia mogą się niespodziewanie spełnić. W Close Combat: First to Fight wcielicie się w rolę dowódcy czteroosobowej ekipy, która czuwa nad porządkiem w Bejrucie. Wspierając amerykańskie działania wojskowe, marines dbają na tym terenie o względny spokój i bezpieczeństwo. A ponieważ miasto aż roi się od wrogo nastawionych bydlaków, więc na nudę nie można narzekać. First to Fight napisane zostało w sposób nieco odmienny niż większość gier z Tomem Clancym w tytule. W momencie, gdy wróg zaatakuje Waszą drużynę, nie trzeba będzie w pośpiechu i panice wydawać poleceń. Nasz bohater to absolutny lider, zaś pozostali żołnierze posłusznie podążają jego śladem i automatycznie reagują na wszelkie agresywne działania wroga. Ale owszem, wydawanie poleceń będzie jak najbardziej potrzebne. W każdej chwili można podejść do dowolnego z marines i zlecić mu przykładowo, aby nas chronił. Zaobserwujecie wówczas jak dzielny wojaczek idzie przodem, uważnie celuje przed siebie i pierwszy bierze na siebie wrogi ogień. Aby jeszcze bardziej odróżnić Close Combat od „Tom Clancy's", zespół Destineer's wprowadził fajną alternatywę. Polecenia wydawać można zarówno pojedynczym jednostkom, jak i całej ekipie wojaków. A sposób rozdzielania zadań będzie prosty i intuicyjny. Dusząc lewy trigger analogowego pada zmusicie team do strzelania, przerwania ognia, biegu we wskazanym kierunku i bronienia pozycji. Używając „iksa", bohater zmusi ich do przejścia we wskazane miejsce, położenia ognia zaporowego, krycia się, a nawet ciskania granatami. Jeśli sytuacja stanie się nad wyraz krytyczna, zawsze można wezwać piątego żołnierza, który ostrzela ze snajperki wskazane pozycje. Nieźle. Jednym z mocniejszych punktów First to Fight na pewno będzie sterowanie. Nawet we wczesnym stadium produkcji jest ono bardzo precyzyjne, dokładne i maksymalnie płynne. Atuty te na pewno przydadzą się w obliczu tego, że przeciwników można postrzelić w różne części ciała i obserwować przez to kilka niezależnych reakcji. Najskuteczniejsze jak zwykle okażą się sprawnie wykonane headshoty. First to Fight nie wstydzi się pokazywać litrów krwi. Macie zatem pewność, że postrzelony w gardło oponent zakrztusi się juchą i upadnie na ziemię rozlewając wokół siebie kałużę posoki. Autorzy nie zapomnieli o wepchnięciu do gry efektu szmacianej lalki (rag-doll physics). To szalenie modna procedura, używana aktualnie w każdej grze wojennej. Tylko dzięki rag-doll zobaczycie, jak celnie rzucony granat rozsypuje po okolicy nieprzyjaciół, a pudło bezładnie turla się po przyjęciu fali uderzeniowej. Budynki są świetnie oteksturowane, nie brakuje im szczegółów, a tonacja, w jakiej zostały utrzymane (piaskowo-pustynny brąz), tylko podnosi bitewną atmosferę. Warto dbać także o morale drużyny. Jeśli będzie odpowiednio wysokie, nie musicie liczyć na żadne przykre niespodzianki. Zniechęcone jednostki zareagują jednak sporymi opóźnieniami w wykonywaniu poleceń, a może się w ogóle zdarzyć, że przestaną strzelać. Samopoczucie to ważna rzecz. ■■

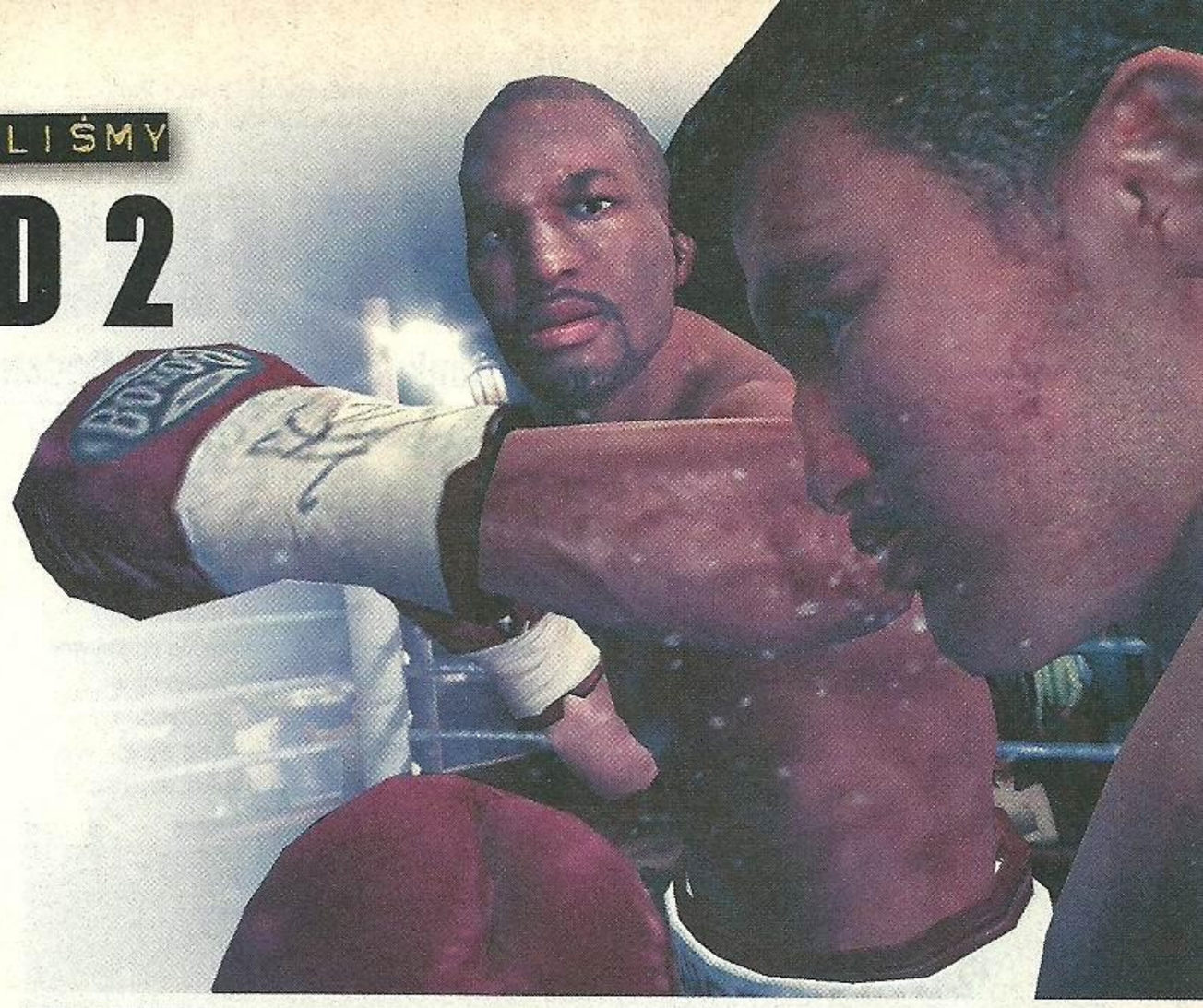
Grafika wygląda przekozacko - ciekawe, jak to będzie w ruchu. Jesteśmy dobrej myśli.

Oprócz obsługi Live! w grze znajdzie się tryb multiplayer na podzielonym ekranie.

JUŻ GRALIŚMY

FIGHT NIGHT ROUND 2

> Drugiej rewolucji nie będzie, ale będzie dobrze.



DEV: EA SPORTS WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WIOSNA 2005

Po wyprowadzeniu serii Knockout Kings ze ślepego toru za pomocą nowego, rewolucyjnego sposobu kontrolowania ciosów zadawanych podczas walki i przemianowaniu jej na Fight Night trudno spodziewać się, że już w następnej odsłonie zobaczymy coś równie odkrywczego. Ale mimo wszystko po rozegraniu sporej ilości walk we wczesnej wersji jestem mile zaskoczony kilkoma bardzo fajnymi innowacjami, jakie programiści z EA Chicago zamieścili w Fight Night Round 2. Wiadomo, na czym polegała największa innowacja w Fight Night – za pomocą prawej gałki analogowej wyprowadzało się wszystkie rodzaje ciosów oprócz specjalnych, a w kombinacji z innymi przyciskami można było blokować lub robić uniki. Niestety, brak możliwości jednoczesnego poruszania się i zadawania ciosów sprawiał, że pojedynki dość często przypominały boks irlandzki, gdzie dwóch fajterów okłada się stojąc na wprost siebie w niemal zupełnym bezruchu. W Fight Night Round 2 jest pod tym względem lepiej, ponieważ teraz można jednocześnie blokować i poruszać się swobodnie po ringu, co pozwala na prowadzenie walk zgodzie z bokserskim elementarzem, czyli wysoko uniesioną gardą. Kolejną swego rodzaju nowością jest możliwość większego kontrolowania siły zadawanych ciosów (co przychodzi na początku z niejakim trudem), a także klinczowania w krytycznych sytuacjach, czyli gdy zagraża nam nokaut lub knockdown – jednym przyciskiem można przytulić się do przeciwnika i tym samym sprawić, że groźba spotkania z brudną matą ringu zostanie na chwilę odsunięta, a energii nieco przybędzie. Poza tym w samej mechanice walki nie zmieni się zbyt wiele – nadal dostępne są ciosy nielegalne, czyli podjajeczny i wyjechanie z grzywki, dwa ciosy specjalne o ogromnej sile i nie mniejszym opóźnieniu oraz taunt. Ale to wszystko w zupełności wystarcza, żeby świetnie się bawić na ringu.

W związku z powyższym tak naprawdę największą innowacją w Fight Night Round 2 będzie opatrywanie naszego boksera pomiędzy rundami toczącej się walki. Pamiętam, że przy okazji recenzji poprzedniej części wspominałem coś o cut manach w kontekście świetnie odwzorowanych obrażeń na twarzach bokserów i tego, że mieliby wiele pracy przy opatrywaniu tych potwornych sińców oraz rozcięć. I proszę – ktoś w EA Sports wpadł na pomysł, byśmy zajęli się także tym aspektem walki. Co swoją drogą bardzo mi się podoba. A rozwiązano to w banalny i fachowy jednocześnie sposób – w trakcie przerwy możemy opatrywać rozcięcia albo redukować opuchliznę w jednym z czterech miejsc na twarzy boksera poprzez maniakalne kręcenie kółek prawym analogiem. Podczas opatrywania zawodnika widzimy jego twarz na maksymalnym zbliżeniu i muszę przyznać, że szczegółowość rysów i animacja cierpiącego z bólu boksera zrobiły na mnie ogromne wrażenie. Graficy z EA Sports naprawdę dużo potrafią i wyciskają z PS2 więcej, niż można się spodziewać. W trakcie przerw wysłuchujemy także długich tyrad trenerów, którzy zagrzewają zawodników do walki, ale przynajmniej w tej bardzo wczesnej wersji gry gadali zupełnie od rzeczy, to znaczy do dominującego boksera jakby przegrywał sromotnie, a do dostającego nieustannie po ryju jakby nic się strasznego nie działo, a walka była pod całkowitą kontrolą.

Tryb kariery też nieco się zmienił, ale to tak naprawdę nadal ta sama historyjka o wspinaniu się po szczeblach kariery. Z innowacją w postaci rozpoczęcia zabawy jako bokser amatorski i przejścia na zawodowstwo w dowolnie wybranym momencie, podobnie jak w każdej chwili można podjąć decyzję o odejściu na emeryturę. Minigierki treningowe zostały nieco zmodyfikowane i nie pozwalają już na wymaksowanie wszystkich statystyk zawodnika – dwumetrowy kolos o sile mamuta nigdy nie będzie tak szybki, jak kolesie z niższych kategorii wagowych. Z kolei wynik, jaki osiągniemy w minigierkach ma bezpośredni wpływ na wygląd boksera w czasie walki – podnieśmy siłę, a masa mięśniowa wyraźnie się zwiększy, wytrenujmy szybkość, a koleżka będzie nieco szczuplejszy. Z kolei zawalenie treningu może zakończyć się totalną porażką i wystawieniem do walki boksera z poważną nadwagą i słabiutką kondycją. W trakcie kariery zawodowej za zarobioną flotę, oprócz kupowania sobie spodenek i innych pierdółek zatrudniamy także coraz lepszych cut manów i trenerów, co przekłada się później na ich większą sprawność w narożniku.

Rozczarowaniem jest szczupłość kadry bokserów najcięższych kategorii wagowych. Owszem jest Roy Jones Jr., Chris Byrd i James Toney oraz słabiuteńki już i stary jak świat Evander Holyfield, ale pozostałych najlepszych bokserów wagi ciężkiej ze świecą w Fight Night Round 2 szukać, jeżeli nie liczyć oczywiście legend, czyli Alego, Fraziera, Marciano i innych. Brakuje nie tylko Gołoty, ale także Hasima Rahmana, braci Kliczków, czy ostatniego przeciwnika Jądrzeja – Johna Ruiza. W wagach niższych jest dużo lepiej – roi się tam wprost od najlepszych zawodników świata. Jest na przykład Bernard Hopkins ogłoszony ostatnio najlepszym bokserem świata bez podziału na kategorie wagowe oraz wielu innych zawodników z tego zestawienia (Floyd Maywather, Juan Manuel Marquez, Winky Wright i jeszcze kilku innych koleżków o meksykańskich nazwiskach). Brakuje chyba tylko Oskara De La Hoya i Felixa Trynidada, co jest pewną stratą dla ludzi, którzy z boksem mają sporadyczny kontakt i do wyobraźni przemawiają im wyłącznie wielkie nazwiska. Za niższe wagi spokojnie więc mogę pochwalić producentów gry, jednocześnie przypominając, że duże jest lepsze i tak naprawdę boks oglądany jest tylko dla starć tytanów, bo nikogo poza meksykanami nie interesują kolejne pojedynki ich nieśmiertelnych mistrzów. W sumie więc EA mogło się bardziej postarać, ale być może problemem jest w tym wypadku mnogość federacji boksu zawodowego i fakt, że HBO ma z nimi lepsze układy, co sprawia, że tak naprawdę w grze Mike Tyson Heavyweight Boxing znajdujemy więcej ciekawych zawodników niż w produkcji elektroników.

Mimo nienajlepszej momentami pracy kamery, która zdecydowanie wymaga jeszcze poprawienia, gra prezentuje się bardzo dobrze – postacie bokserów są duże i naprawdę świetnie animowane, nie dostrzegłem też żadnych większych problemów z detekcją kolizji i ciosy wchodzą prawidłowo, a bokserzy nie przenikają się wzajemnie. Ogólnie Fight Night Round 2 będzie bez wątpienia ładną grą i jednym z niewielu problemów, z którym programiści muszą sobie jeszcze poradzić jest niestabilność animacji, ale myślę, że spokojnie sprostają temu zadaniu. Zaciskam pięści i czekam niecierpliwie, bo ta betka dała mi zaledwie przedsmak tego, co zastanę w ukończonej wersji gry.

Marcellus ■ ■

■ Podtytuł sugeruje, że możemy właśnie być świadkami narodzin naprawdę długiej serii, w końcu w boksie mamy obecnie 12 rund w walkach o pas mistrzowski, a kiedyś było to nawet rund 15. Zdarzały się także i dłuższe walki – pod koniec XIX wieku Andy Bowen walczył z Jackiem Burke przez 110 rund, a walka zakończyła się, jako... no contest, czyli jakby jej w ogóle nie było, bo po siedmiu (SIEDMIU na litość Boską!) godzinach walki kolesie byli po prostu zbyt zmachani, żeby kontynuować pojedynek. Obawiam się jednak, że w Fight Night Round 110 zagrają najwcześniej moje praprawnuki.

newsflash

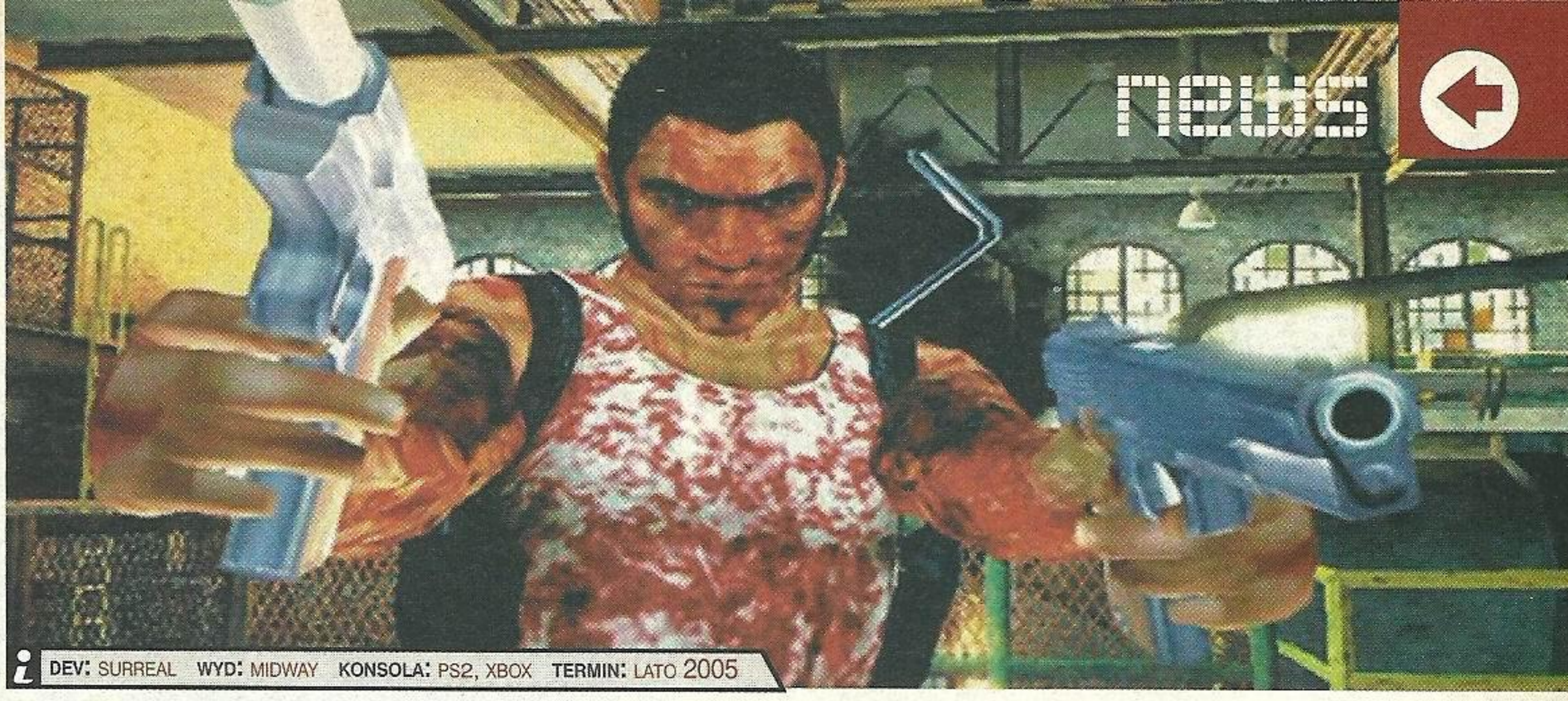
PS2 STUKNĘŁA OSIEMDZIESIĄTKA!
Łącznie osiemdziesiąt milionów PS2 rozeszło się po świecie od dnia premiery konsoli (marzec 2000), aż do grudnia 2004 roku! Ten obłędnie wysoki poziom sprzedaży został osiągnięty przez PlayStation 2 szybciej, niż dokonało tego PS one. Szara konsola potrzebowała dokładnie czterech miesięcy więcej. Sony Computer Entertainment ma nadzieję, że wraz z końcem marca 2005 sprzedaż zamknie się na pułapie 85,800,000 sztuk! Czy ktoś jeszcze nie ma tej konsoli?

EA I VIVENDI LUBIĄ NIEBIESKI
Wydawniczy giganci potwierdzili swoje wsparcie dla technologii Blu-ray, a tym samym wstąpili do stowarzyszenia Blu-Ray Disc Association (BDA). Dysk Blu-ray ma aspiracje do tego, aby stać się nową formą zapisu danych, wypierając z rynku „podstarzałą" technologię DVD. Dwuwarstwowa płytka Blu-ray pomieści do 50 GB danych, co jest wartością (lekko mówiąc) oszałamiającą. Problem jest taki, że Blu-ray nie będzie w przyszłości jedynym standardem zapisu danych. Drugim z nich jest format HD-DVD i zyskał on aprobatę takich wytwórni filmowych jak Paramount, Warner Bros. i Universal. Z kolei Blu-ray ma po swojej stronie Sony Pictures i Disneya. Konkurencyjni producenci konsol (Microsoft i Nintendo) jeszcze nie ogłosili, czy ich nowe konsole wykorzystywały będą HD-DVD, czy wielokrotnie wspominany już Blu-ray, który, tak na marginesie, jest formatem stworzonym i promowanym przez Sony.

NOWE ROBACZKI
Codemasters przygotowuje się do wydania w Europie gry Worms 4: Mayhem. Producent, Team 17 powraca do korzeni, umożliwiając zabawę nawet czterem osobom jednocześnie. Mayhem zaproponuje Wam tryb o nazwie Weapons Factory, w którym stworzycie absolutnie dowolną broń do wykorzystania na polu walki. Gotowy tytuł zawierał będzie 20 odmiennych mapek, na których samotny gracz rozegra 25 misji. Naturalnie wszystkie budynki, drzewka i pagórki można zwyczajnie zniszczyć, co jest już nieodłącznym elementem serii. Worms 4 pozwoli jednak na sklejenie sobie własnego robaka z dostępnych w edytorze elementów. A to ci nowość. Robale wylądują w Europie już wiosną 2005 roku na PS2 i Xboxie.

NINTENDO ZWIĘKSZA BUDŻET NA 2005
W tym roku Nintendo przeznaczy blisko 163 miliony euro na dział R&D, zajmujący się dostarczaniem nowych technologii i rozwiązań. Przewiduje się, że najwięcej pieniędzy z tego funduszu pochłonie oprogramowanie przenośnego next-gena Nintendo (NDS) i praca przy konsoli Revolution. Firma planuje w nadchodzącym roku zwiększenie tych inwestycji o kolejne 30 milionów euro, głównie za sprawą spodziewanej, wysokiej sprzedaży konsol NDS.

DUAL SHOCK SKAZANY?
Decyzją kalifornijskiego sądu Sony wypłaci firmie US Immersion Corp równowartość 82 milionów dolarów za używanie wymyślonej przez nią technologii force feedback. Jednoznacznie określono, iż patent ten wykorzystuje zarówno Dual Shock, jak i 40 gier video opracowanych przez Sony. Okazuje się, że patent na force feedback obejmuje także efekt drgania (rumble), którego doświadczacie na co dzień, trzymając w rękach czarny joypad. Trzy lata temu podobny proces spotkał firmę Microsoft, jednak dogadała się ona z Immersion podpisując stosowne umowy.



DEV: SURREAL WYD: MIDWAY KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LATO 2005

THE SUFFERING 2: TIES THAT BIND

> Torque wreszcie przerwał milczenie

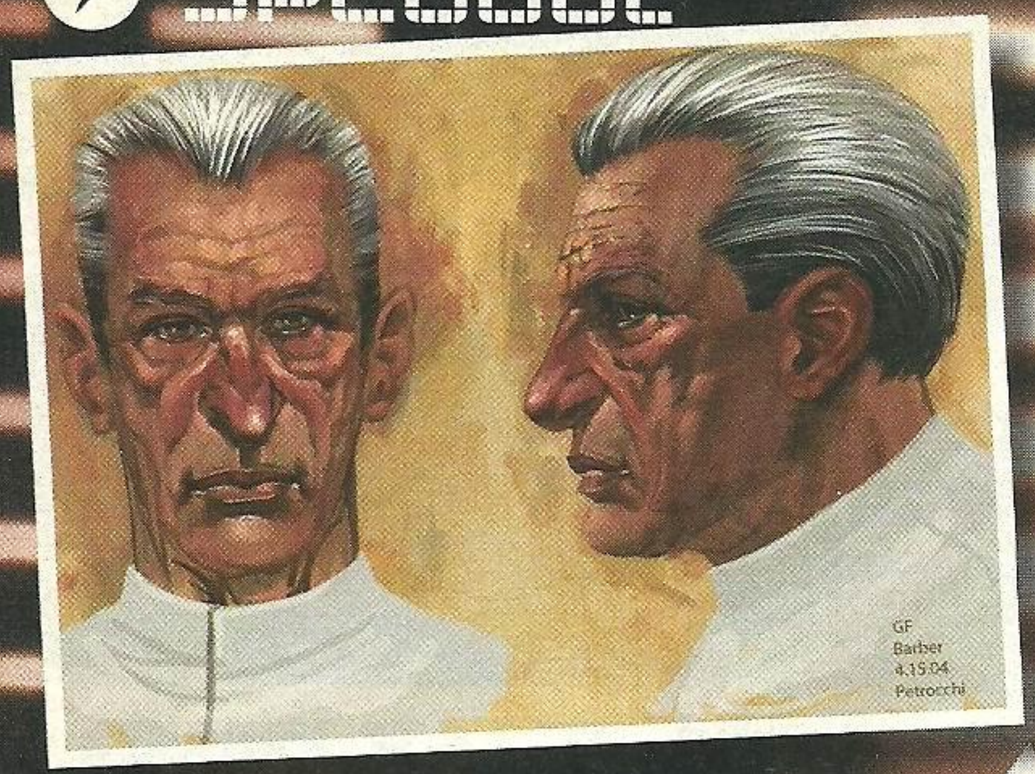
Torque to nieprzyjemny z wyglądu typ, który w marcu zeszłego roku krwawo rozprawił się z mieszkańcami nawiedzonego więzienia w grze The Suffering. Pozycja ta słusznie zebrała pochlebne opinie, a psychodeliczna masakra udzieliła się również recenzującemu ją Bananowi. Zachęcony takim obrotem spraw developer (Surreal Software) powoli odsłania przed światem pierwsze informacje na temat sequela.
The Suffering 2: Ties That Bind rozpocznie się dokładnie w tym samym miejscu, w którym oglądaliśmy zakończenie poprzedniej części. Z faktem tym kojarzy się bardzo innowacyjny patent. The Suffering był o tyle nieliniowym tytułem, że można go było ukończyć na trzy różne sposoby. Jeśli save z tej gry nadal zalega na karcie pamięci, sequel już na wstępie przywita Was jednym z trzech filmów – w zależności od tego, którą wersją wydarzeń pożegnaliście się z poprzedniczką. Aby dodać tym informacjom jeszcze więcej smaku, musicie wiedzieć, że Ties That Bind również zawierał będzie trzy różne zakończenia.
Co jednak znajdzie się w samej grze? Przede wszystkim powróci bogaty arsenał kreatur bezlitośnie skatowanych przez Torque w poprzedniej części plus piętnaście maszkar, których nasz ulubiony zabijaka wcześniej nie widział. Idąc z duchem czasu bohater wyposażony zostanie w zestaw nowych akrobacji i możliwość jednoczesnego strzelania z dwóch broni. Jest też widok fpp – dla każdego coś miłego. Arsenał budzi szacunek – wycinanie potężnym M60, ciężkim karabinem maszynowym, bądź podwójnym uzi to najlepszy dowód na to, że Torque nie opanował swych morderczych zapędów. Rolę głównego złego bierze na siebie Blackmore – facet, który w poprzedniej części zniszczył szczęśliwą rodzinę naszego bohatera.
Gra zaproponuje jeszcze więcej poziomów i nieliniowej zabawy niż poprzedniczka. Krwawy bohater nadal transformował się będzie w potężną bestię, która tym razem doczeka się jeszcze jednej wariacji. W poprzedniej części Torque nie odezwał się ani razu. Sequele mają jednak to do siebie, że zmuszają nawet największe niemowy do wypowiedzenia kilku zdań. Pytanie tylko, czy spodoba się Wam nowy, gadający Torque. Spóźnialscy mają jeszcze pół roku, aby skończyć jedynkę na wszystkie możliwe sposoby. ■ ■

SUPER MONKEY BALL DELUXE

> Naprawdę kupiłeś konsolę dla gier logicznych?

Podczas gdy producenci starają się jak najbardziej przybliżyć gry do rzeczywistości, zręcznościowo-logiczna seria Monkey Ball biegnie własnym torem. Trzeba przyznać, że poprzednie dwie części wyjątkowo dobrze udały się zespołowi AM2, czego dowodem są pochlebne opinie posiadaczy GCN.
Założenia tej serii od zawsze były dziecinnie proste – przepchnąć bezpiecznie kulę z zamkniętą w środku małpą przez szereg wymyślnych przeszkód i utrudnień. Żadnej wymyślnej fabuły, żadnych filmowych wstawek – tylko my, analogowa gałka i coraz bardziej skomplikowane plansze. Sprawa nabiera większego smaku w momencie, gdy okazuje się, że nie sterujemy tak naprawdę piłką, a środowiskiem gry. Odpowiednio obracając planszę poprzez nachylanie jej pod różnymi kątami zmuszamy kulę do toczenia się we wskazanym kierunku. Należy omijać dziury, wybierać odpowiednie ścieżki, wtaczać się w tunele, i tak dalej.
Super Monkey Ball Deluxe to nic innego, jak rozszerzone kompedium wiedzy, ze świata małp. W grze znajdą się zarówno plansze pochodzące z pierwszej, jak i drugiej części gry oraz całe mnóstwo nigdy niepublikowanych dotąd środowisk do zabawy. Łącznie trzysta. Nieźle, ale należy pod uwagę wziąć fakt, że Super Monkey Ball nie jest grą, której kolejne levele śledzi się z ogromnym zapałem. O ile nuda nie wkrada się może zbyt szybko, o tyle frustracja i wściekłość jak najbardziej. Super Monkey Ball Deluxe dopakowany zostanie szeroką gamą minigier, co w jakimś stopniu postara się przedłużyć jej żywotność. Podobnie jak Singstar lub dowolny zestaw EyeToya, Super Monkey Ball kierowany będzie raczej do wszystkich. Pytanie, jak bardzo go potrzebujecie? W zalewie poważnych i mniej poważnych gier na PS2, tytuł ten może okazać się fajną odskocznią, przy której odprężycie się zarówno Wy, jak i zebrani wokół znajomi. Konwersja z GCN nie powinna zbytnio odbiegać od oryginału, małpy wykonano ślicznie, ale bez przesadnej ilości szczegółów. Już w lutym posiadacze Xboxa i PS2 przekonają się, co tak zachwyciło wszystkich Nintendophili w serii Monkey Ball. ■ ■

DEV: AM2 WYD: SEGA KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LUTY



The Godfather™ THE GAME

ROK 2004 NALEŻAŁ DO CARLA JOHNSONA I JEGO GANGU. W 2005 ROKU DO GRY PRZYŁĄCZY SIĘ JESZCZE JEDNA RODZINA. RODZINA CORLEONE.

txt: Gulash

DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS LA WYD: ELECTRONIC ARTS KONSOLA: PS2, XBOX, XBOX2 TERMIN: JESIEŃ

Gdy w 1972 roku Francis Ford Coppola kręcił film na podstawie książki Mario Puzo, nie mógł jeszcze przypuszczać, że blisko 33 lata później jego dzieło będzie uważane za najlepszy film wszech czasów. Tak, wszech czasów. The Godfather (Ojciec Chrzesny) to absolutny numer jeden w portalu The Internet Movie Database (www.imdb.com), łączącym zarówno maniaków kina, jak i przeciętnych oglądaczy hollywoodzkiej papki. Ponad 113 tysięcy zarejestrowanych tam użytkowników wystawiło temu filmowi najwyższe oceny, dzięki czemu od lat znajduje się na absolutnym szczycie szczytów i jest szefem wszystkich szefów.

A przecież nic tego nie zapowiadało. Trzy dekady temu Coppola walczył jak lew o to, by jego wizja gangsterskiej sagi nie została rozmiękczona przez szefów Paramount Pictures, którzy – jak wieść niesie – chcieli początkowo nakręcić niskobudżetowy film gangsterski, najchętniej rozgrywający się w latach siedemdziesiątych. Nie było mowy o Marlonie Brando w roli Vita Corelone – w postać Dona miał wcielić się początkowo Burt Reynolds, a do roli Michaela Corleone, którego w końcu fenomenalnie zagrał Al Pacino, przymierzano Warrena Beatty, Jacka Nicholsona, Dustina Hoffmana, Martina Sheena, a nawet Roberta De Niro. Na szczęście jednak Coppola dopiął swego i jego arcydzieło ujrzało światło dzienne w takiej postaci, jaką dziś możemy oglądać dzięki dobrodziejstwu nośnika DVD. A niedługo, bo jeszcze w tym roku, będziemy mogli dołączyć do Rodziny Corleone w grze video.

EA vs GTA

Rynkiem gier video rządzą te same prawa, co każdym innym – jeśli jakiś produkt sprzedaje się w gigantycznych ilościach, to warto wprowadzić na rynek własny, podobny. Wiecie, o czym mówię. O Grand Theft Auto, naturalnie. Właśnie The Godfather będzie odpowiedzią Electronic Arts na popularność Grand Theft Auto. Sama gra w założeniach prezentuje się podobnie do serii Rockstara: będzie to nieliniowa przygodówka tpp z elementami zręcznościowymi, licznymi misjami do wypełnienia i otwartym, żyjącym światem.

Hunter Smith, szef całego projektu nie ukrywa swoich inspiracji: „Chcemy stworzyć produkt z otwartym, żywym światem, ale z silnie zarysowanym tłem

New York, New York...

Nowy Jork na początku lat pięćdziesiątych to niesamowite miasto. Autorzy wiedzą o tym i ze wszystkich sił starają się oddać jego niezwykłą atmosferę - armia researcherów przygotowuje odpowiednie materiały grafikom, którzy opracowują szkice dla ekipy klejącej poziomy.

– taki, w którym gracz będzie w stanie zbudować relacje między bohaterami, jednocześnie kreując własną historię". To jasne – mafijne podziemie Nowego Jorku w latach czterdziestych i pięćdziesiątych minionego stulecia jest przynajmniej równie atrakcyjnym podłożem, co wojny gangów w Los Angeles w latach osiemdziesiątych. Co więcej, gracz stworzy własną postać wykorzystując opracowane specjalnie do tego celu narzędzia („niespotykane dotąd nigdzie indziej") i po prostu wejdzie do świata, w którym słowa takie, jak: rodzina, honor i szacunek znaczyły o wiele więcej, niż dziś. I jeszcze raz pan Smith: „Wiemy, jak wspaniale ogląda się filmy o rodzinie Corleone. Wyobraźcie sobie teraz, że stajecie się częścią tej historii, żyjecie tym życiem, spotykacie się z Donem, resztą Rodziny i załatwiacie dla nich kilka drobnych i nie całkiem drobnych spraw."

Propozycja nie do odrzucenia

Smith twierdzi, że najbardziej istotnym czynnikiem jest wykreowanie interaktywnej wizji Nowego Jorku w latach 1945-1955 i stworzenie graczowi warunków do tego, by rozpoczął swoją mozolną wspinaczkę na szczyt mafijnej rodziny Corleone. Podstawowym zadaniem, jakie stoi przed autorami jest wprowadzenie odpowiedniego balansu pomiędzy zaplanowanymi przez nich z góry wydarzeniami, a otwartym światem, który przyjdzie zwiedzać graczowi. Oczywiście na tle dobrze znanych wydarzeń z filmu. Okazuje się, że sporo postaci znanych z dzieła Copolli znajdzie się w grze, wspierając i ucząc gracza. Oprócz samego Dona i Michaela będą to między innymi Sonny Corleone, Pete Clemenza, Tom Hagen i Luca „śpiący z rybami" Brasi – doskonale znane fanom twarze.

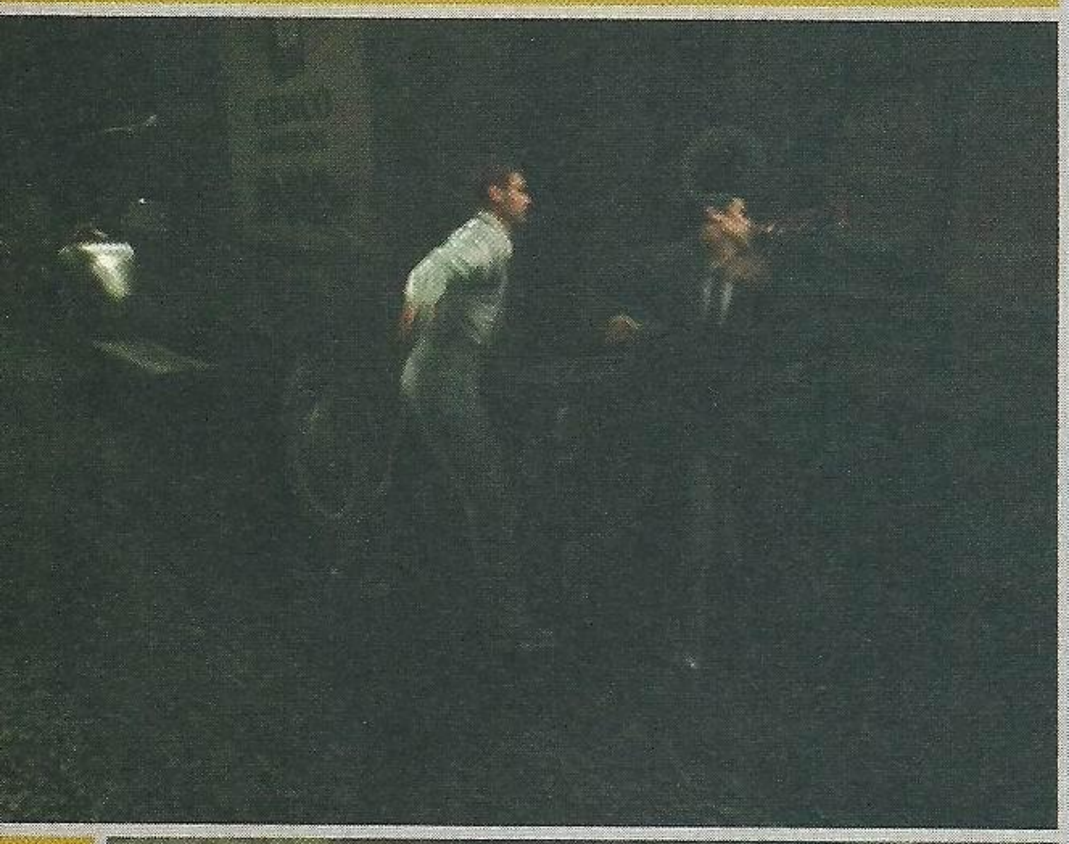
Drążąc sprawę dalej okazuje się, że The Godfather specjalnie nie odbiegnie od dobrze znanego i działającego schematu. Możemy spodziewać się dwóch rodzajów misji, o nazwach kodowych Fiction i Freelance. Fiction to właśnie zaplanowane z góry wydarzenia, które odtworzono na podstawie wydarzeń z filmu i książki, a w których weźmie udział gracz. Co oczywiste i zarazem ciekawe, gracz stoi niejako z boku wydarzeń filmowych (bo nie jest Michaelem Corleone), ale ma swoje cele i zadania do wykonania, łączące się w jakiś sposób ze scenami znanymi z filmu. Jako jedną z ciekawostek Hunter Smith chętnie podaje słynną scenę z filmu, w której Michael Corleone strzela do gliniarza – to właśnie zadaniem gracza jest umieszczenie pistoletu dla Michaela w toalecie włoskiej knajpki. Gracz będzie także świadkiem zamachu na Dona, czy śmierci oddanego Rodzinie hitmana o imieniu Luca Brasi. To będą, według Smitha, znakomicie przygotowane sceny, dzięki którym gracz będzie mógł poczuć się niczym w filmie. Co ciekawe – sceny przerywnikowe mają zostać zrealizowane w taki sposób, by płynnie przejść do samej gry.

Z drugiej strony znajdą się misje Freelance, czyli coś w rodzaju subquestów. Nie będzie to jedynie pakiet dodatkowych misji, które służą do niczego innego, niż do zabawienia gracza. To między innymi dzięki nim gracz zbuduje potęgę własnego imienia. Gracz weźmie udział w licznych misjach zlecanych przez rodzinę Corleone, jak i na własny rachunek, stając się między innymi zabójcą na zlecenie, rabując banki, czy atakując gangsterów pracujących dla konkurencyjnej rodziny. Poprawnie wypełnione misje zaowocują rosnącymi wskaźnikami doświadczenia, szacunku i bogactwa, które pozwolą mu awansować w gangsterskiej hierarchii i rozmawiać z najważniejszymi członkami Rodziny. A nawet pozwolą na wzięcie udziału w scenie śmierci starego Dona. Smith dodaje: „Skonstruowaliśmy jedną z misji w grze w taki sposób, aby gracz przybywał na miejsce tego zdarzenia i widział wszystko na własne oczy, a potem żył z tym – to był straszny cios dla całej rodziny i jej otoczenia."

Sporą rolę ma odegrać interakcja z postaciami i to zarówno z wspominanymi już członkami rodu Corleone, jak i wrogimi gangsterami. Okazuje się, że w grze znajdzie się system zapamiętujący emocje towarzyszące spotkaniom. Jeśli rozmowa z napotkaną postacią przebiegała spokojnie, kolejne spotkanie również ma szansę być udane. Z kolei, jeśli bohater wdał się w wymianę ognia, bądź walkę na pięści, ponowna ustawka może zacząć się od steku

Screeny

Prezentują się znakomicie - najważniejszy jest filmowy, mroczny klimat widoczny na pierwszy rzut oka. Wieść niesie, że gdy Francis Ford Coppola pokazał wywołane filmy z planu szefom wytwórni, kazali wywołać je jeszcze raz podbijając kontrast i jasność. Coppola nie zgodził się i postawił wszystko na jedną szalę. Zwyciężył...



Screeny

Najprawdopodobniej pochodzą ze stacji roboczych i sporo jeszcze może się zmienić - choć sam design już raczej nie. Jestem pełen podziwu dla fantastycznie zaprojektowanych twarzy i sylwetek postaci - to coś, co zawsze kulało w serii GTA. Z drugiej strony Grand Theft Auto to kolorowy komiks, a Godfather - ciężka, mafijna saga z olbrzymimi tradycjami i gigantycznym zapleczem fanów.

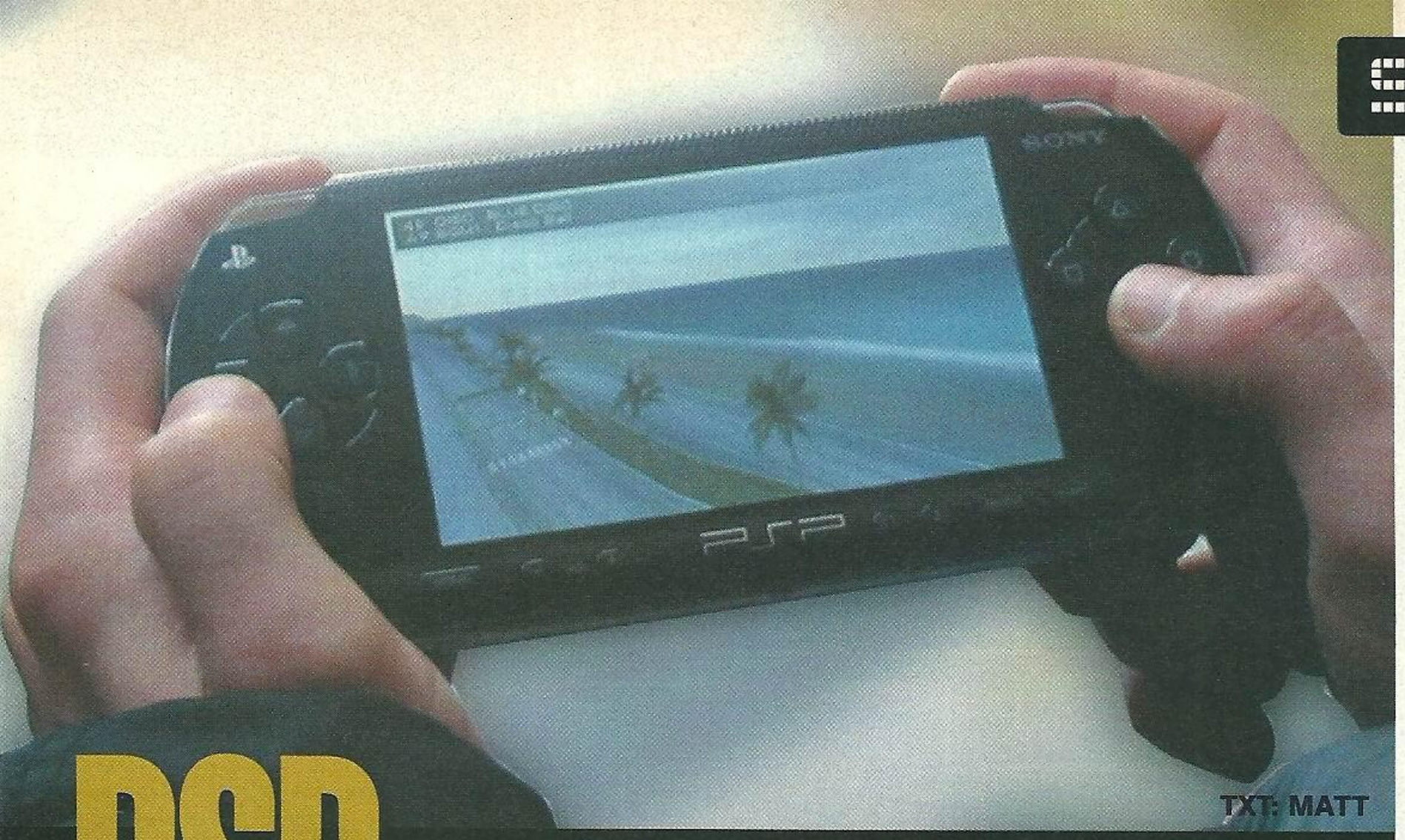
wyzwisk i gradu kulek lecących w jego stronę.
Oprócz śmigania w trybie tpp możemy spodziewać się także sekwencji samochodowych (możliwe będzie jednoczesne kierowanie pojazdu i prowadzenie ostrzału), a podczas naziemnej wymiany ognia inteligencja przeciwników ma pozwolić im na branie zakładników. Będzie również podkradanie się po cichu i walka wręcz, na przykład przy pomocy konretnego kijaszka.

Choć Don Vito śpi już z rybami...

Choć Marlon Brando grający w filmach rolę Dona Corleone zmarł w czerwcu 2004 roku, prace nad grą rozpoczęły się o wiele wcześniej. Na tyle wcześniej, że Brando został zakontraktowany do odczytania wszystkich kwestii wypowiadanych w grze przez słynnego mafiosa. Smith twierdzi, że Brando był niezwykle zaintrygowany technologiami, które pozwalają grom video kreować nowe światy i odtworzyć wirtualnie aktora tak, by wyglądał identycznie jak trzydzieści lat temu. Mało tego – autorzy gry skontaktowali się z samym Francisem Fordem Coppolą, reżyserem całej trylogii, który również współpracował z nimi w fazie planowania gry. Coppola wiele razy zapraszał ich do swojego domu, gdzie wspólnie przeglądali prywatne archiwa filmowe reżysera i dyskutowali o otoczce, w jakiej utrzymana ma być gra.
Developerzy pracują także nad tym, by aktorzy znani z filmu, jak choćby James Caan (Sonny Corleone) i Robert Duvall (Tom Hagen) nagrali wokale specjalnie dla potrzeb gry. Skoro udało im się to z Brando, to z resztą nie powinno być problemu. Gorzej może być z Alem Pacino, który ponoć nie chce na razie rozmawiać o swoim udziale w grach video.
Tyle na razie wiadomo o jednej z najgorętszych, jeśli nie najgorętszej licencji 2005 roku. W chwili obecnej nad projektem pracuje potężna armia 120 osób, a docelowo ma być ich blisko 200 - to jeden z największych teamów dla jednej gry, o jakim słyszałem. Chyba warto zatem obejrzeć na DVD trylogię Ojca Chrzesnego i uzbroić się w nieco cierpliwości – gra ukaże się dopiero jesienią. A my, naturalnie, postaramy się w nią zagrać nieco wcześniej, bo po tym, co widzicie na tych stronach chyba warto się będzie o to postarać. ■ ■

Konkurencja?

The Godfather to nie jedyna powstająca gra o gangsterach, która ukaże się jeszcze w tym roku. Wiadomo, że od dawna trwają prace nad sequelem True Crime, w którym policjant Nick Kang walczy z gangami w mieście, w czasach nam współczesnych. Na razie nie ma więcej informacji.
Z kolei Scarface, o którym pisaliśmy jakiś czas temu w newsach, bazuje na kultowym filmie z Alem Pacino o kubańskim gangsterze. Tony Montana będzie budował imperium kokainowe w Miami paląc, niszcząc i mordując wszystkich, którzy staną mu na drodze.
Trzecią grą, o której zaczyna się szeptać w kuluarach, jest kolejna część Grand Theft Auto. Akcja gry być może przeniesie się do Europy, choć to oczywiście informacje nie potwierdzone w żaden sposób.
Gdy dorzucimy do tego jeszcze zapowiedziane na PSP przenośne GTA, może być ciekawie.



PSP PLAYSTATION PORTABLE

TXT: MATT

Kiedy PlayStation Portable przekroczyło redakcyjny próg, z miejsca przywłaszczyłem je sobie na pięćdziesiąt godzin. Czas ten upłynął mi nie tylko na graniu, ale także zabawie z filmami, muzyką, zdjęciami i roztrząsaniu sprzętowych opcji na wszystkie możliwe sposoby. Być może męczą Was już zachwyty i superlatywy kierowane pod adresem PSP, ale wierzcie mi – urządzenie warte będzie każdej złotówki, jaką w przyszłości na nie wyłożycie!

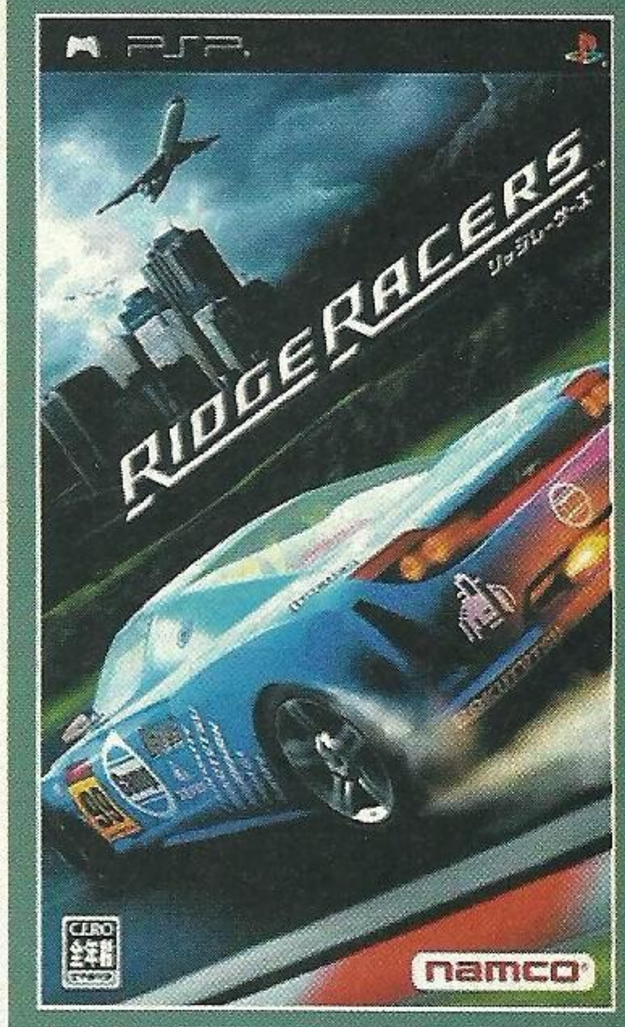
Przenośny gadżet zaoferuje Wam nie tylko najbardziej zaawansowane technicznie gry, ale znajdzie przy tym mnóstwo multimedialnych zastosowań. Japońska premiera PSP zakończyła się nieprawdopodobnym sukcesem, a koczujący pod sklepami zapaleńcy rozebrali zapas dwustu tysięcy egzemplarzy w przeciągu kilku godzin. Zapotrzebowanie jest tak ogromne, że Sony nie nadąża z produkcją, na czym korzystają chciwe sklepy, żyłując ceny konsol nawet o 100 proent w górę. Po kilkudziesięciu godzinach spędzonych na nieustannym testowaniu PlayStation Portable, doskonale poczułem klasę i potencjał urządzenia. Czegoś takiego jeszcze na rynku handheldów nie było!

KONSOLA

Mimo, iż PlayStation Portable nie jest tak potężne jak PlayStation 2, jego parametry są wystarczająco imponujące, aby graczom przy pierwszym kontakcie szczęki pospadały na ziemię. Sercem PSP są dwa procesory MIPS R4000 pracujące z częstotliwością 333 MHz każdy. Czyni to małego potworka piętnaście razy wydajniejszym, niż leciwe PS one i blisko o połowę słabszym od PS2. Przenośny siłacz przeliczy 33 miliony polygonów na sekundę, co na tle konkurencyjnego Nintendo DualScreena i jego 120 tysięcy przerzucanych w ciągu sekundy trójkątów wypada więcej niż bardzo dobrze. Powinno to w jakimś stopniu przygotować Was na szok, jakiego doświadczycie przy pierwszym kontakcie z grami dedykowanymi tej maszynce. Widząc płynność i dynamikę, z jaką pędziły samochody w Ridge Racers, długo zastanawiałem się nad tym, czy to w ogóle możliwe! O tak, Sony uzbroiło swój handheld w potwornie silne procesory. Oby przyszłe gry zrobiły z nich należyty użytek!

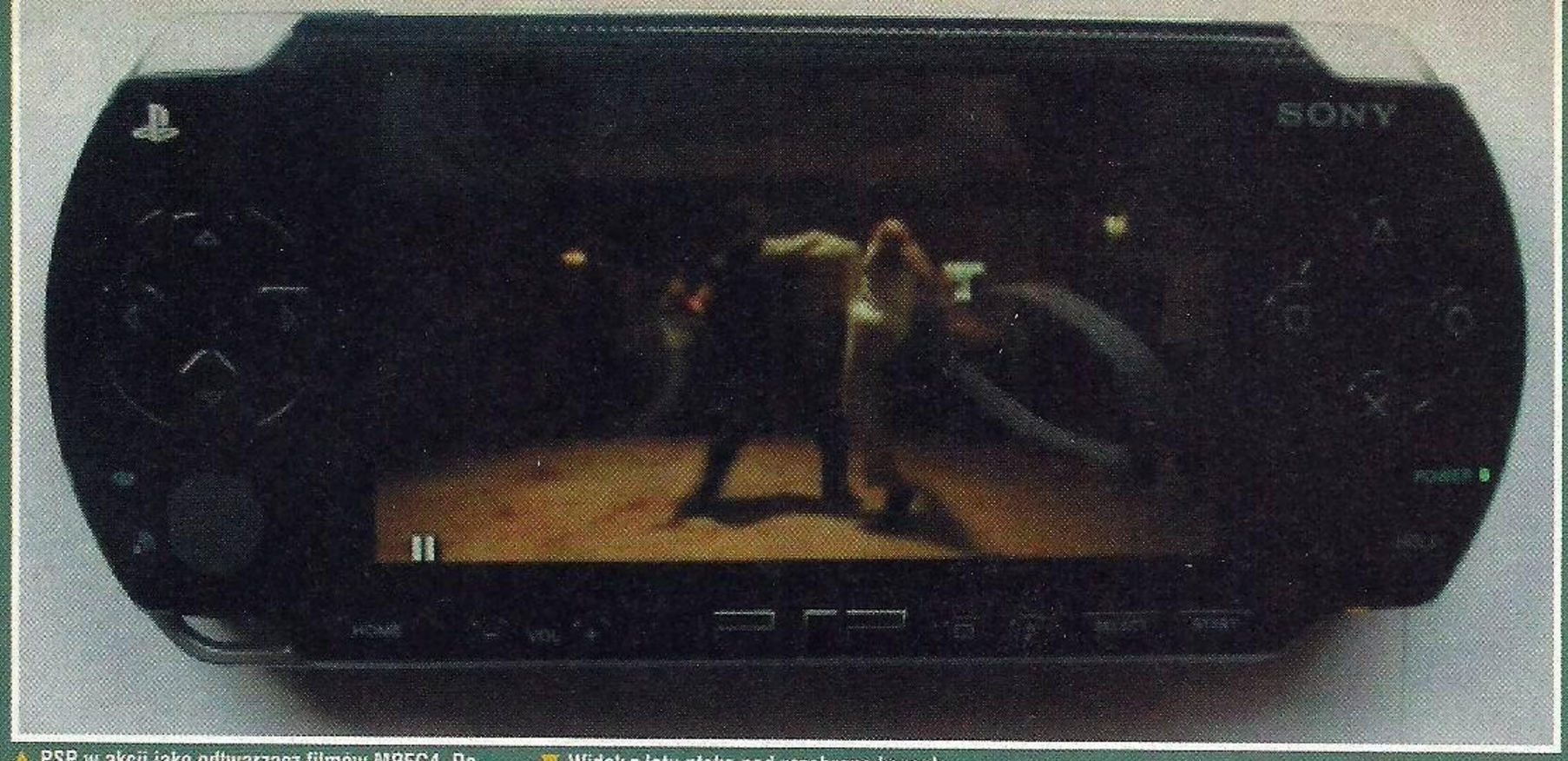
Po wyjęciu z pudełka, PSP okazuje się zadziwiająco ciężkie jak na handheld. Ten gadżet, łącznie z baterią waży blisko 270 gramów, co po kilku godzinach trzymania go w dłoniach, potrafi boleśnie o sobie przypomnieć. Na pewno ma to związek z tym, że konsola nie została zaprojektowana zbyt ergonomicznie – przy stosunkowo dużej powierzchni, mało jest na niej punktów zaczepienia dla dłoni i paluchów. Na szczęście w przyciski trafia się bez żadnego problemu, co w grach jest przecież najważniejsze. I mniejsza z tym, że po dwóch dniach grania lewy kciuk miałem maksymalnie zdarty, zaś prawą dłonią mogłem podkowy łamać. Grunt, że pomimo niezbyt komfortowego uchwytu, PSP obsługuje się bardzo intuicyjnie, a każdy przycisk jest dokładnie tam, gdzie być powinien. Przedni panel PlayStation Portable wykonany został z czarnego plastyku i powleczony przezroczystym, twardym materiałem. Mimo, iż konstrukcja wygląda przez to bardzo ładnie i estetycznie, to podatna jest na odciski palców jak żadna inna. Jeśli pokażecie PSP gromadce znajomych i każdy z nich weźmie pudełko do ręki, to liczcie się potem z milionem autografów złożonych z ich odcisków! Nawet nie zauważyłem, kiedy przez środek wyświetlacza pobiegła tłusta smuga. Najlepiej, gdyby do konsoli w zestawie dodawane były chirurgiczne, lateksowe rękawice. Analogowa gałka jest strasznie malutka i działa na nieco innej zasadzie, niż w Dual Shocku – przesuwa się ją na boki, zamiast wychylać. Rozwiązanie jest świetne, jednak trzeba nieco czasu na przyzwyczajenie. Ogólnie, cała konsola sprawia (o dziwo) wrażenie masywnej, głównie dzięki twardo przylegającym elementom i płaskim przyciskom. Największe wrażenie zrobił na mnie oczywiście kapitalny wyświetlacz PSP, ale o nim poczytacie w oddzielnym akapicie. Bardzo dobrze ze swojej roli wywiązują się również dwa małe głośniczki umieszczone na dolnym grzbiecie konsoli. Barwa podawanego przez nie głosu jest czysta i pozbawiona jakichkolwiek szumów czy trzasków. W cichym pomieszczeniu ich moc jest wystarczająca, ale jeśli wyjdziecie z konsolą na zewnątrz, najlepszym rozwiązaniem będą słuchawki. PSP nie przekrzyczy ulicznego ruchu, choćby nie wiem, jak bardzo się starało. W chwili, gdy piszę te słowa, wyciszony do połowy handheld pracuje w tle jako odtwarzacz MP3. Do jakości dźwięku ciężko się przyczepić, choć... przydałby się głębszy bas.

Na pewno zastanawia Was w tym wszystkim żywotność baterii. Cóż, ja bawiłem się



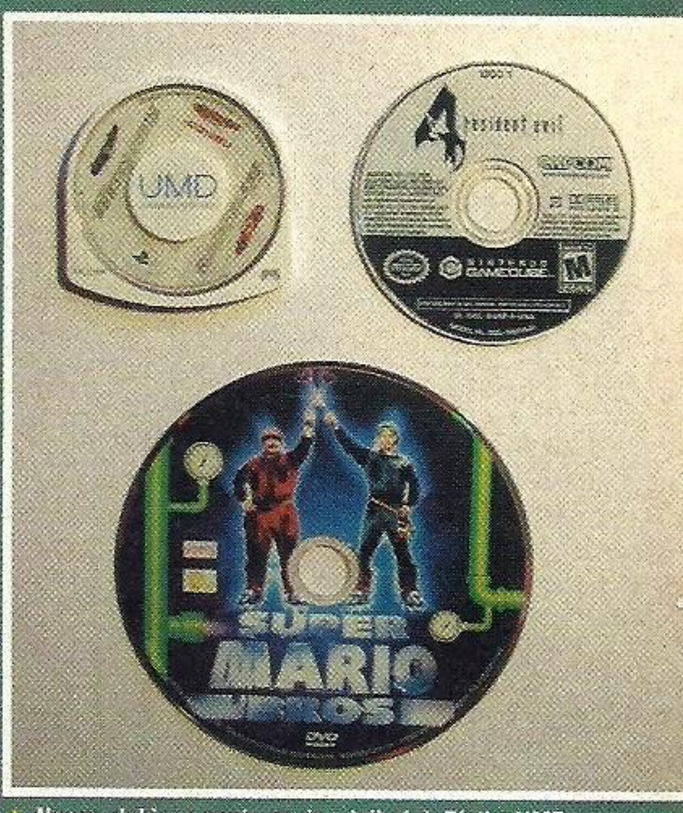
RIDGE RACERS

Powiem krótko, PSP nie mogło wymarzyć sobie lepszej gry na start! Ridge Racers miażdży absolutnie wszystkim, począwszy od obłędnie wykonanego intra, aż po wydarzenia na trasach wyścigowych. Będziecie w szoku widząc, jak szczegółowo wyglądają przygotowane przez Namco samochody, jak szybko gnają we wskazanym kierunku i jak płynnie pracuje w tym wszystkim animacja. Ridge Racers to gra długa – przygotowano ponad pięćdziesiąt turniejów wyścigowych, a w piętnaście godzin ukończyłem zaledwie połowę z nich. Jeżdżenia jest masakrycznie dużo i co lepsze – nie nudzi się! Rewelacyjnie opracowany został system poślizgów – driftując wzdłuż zakrętu nareszcie czuję, że w stu procentach kontroluję sytuację! Aha, słyszałem kilka wypowiedzi o niskim stopniu trudności tej gry. Cóż, wyścigi w początkowej klasie rzeczywiście nie są wymagające. Fury poruszają się wolno – za wolno jak na tak szerokie drogi. Problem zaczął się w momencie, gdy doszedłem do klasy piątej i natknąłem się na samochody wyciskające po trzysta pięćdziesiąt kilometrów na godzinę! Co tam się dzieje! Istny Burnout! Bardzo dobrze tej serii zrobił boost, dzięki któremu maszynę można maksymalnie dopalić. I co lepsze – wszystko ciągle odbywa się płynnie, bez najmniejszych chrupnięć! Oprócz głównego trybu gry (World Tournament) jest jeszcze cała masa pojedynczych przejazdów (single race, time attack) w tym opcja, gdzie własnoręcznie ustawicie czas zabawy, a konsola wygeneruje do niego przejazd! Po prostu czuć, że Namco miało mnóstwo czasu, aby maksymalnie doszlifować prosty i miodny wyścig, jakim jest Ridge Racers i zrobiło to perfekcyjnie. Kiedy zobaczycie już na własne oczy, jak wygląda blask zachodzącego słońca rozlany po asfalcie i rozświetlone nocą miasto – z miejsca okrzykniecie Ridge Racers jedną z kilku najpiękniejszych rzeczy, jakich kiedykolwiek doświadczyliście na przenośnej konsoli. Zatrzęsienie samochodów, kilkanaście wariacji na temat przygotowanych tras, kapitalna oprawa graficzna oraz tona technicznego soundtracku – póki co nie ma lepszego racerka na PSP!



▲ PSP w akcji jako odtwarzacz filmów MPEG4. Do jakości i stabilności obrazu nie mamy absolutnie żadnych zastrzeżeń – kopiący Taj nie pozostawiał za sobą żadnych smug.

▼ Widok z lotu ptaka nad rozebraną konsolą. Wypatroszyliśmy z niej baterię, dysk UMD, oraz kartę pamięci. Swoją drogą bateria to kawał sporawej cegiełki.



▲ Nasze ulubione porównanie wielkości. Płytka UMD (1.8GB), mimo iż z wyglądu jest mniejsza od nośnika GCN (1.5GB), w praktyce pomieści więcej danych.

◀ Pudła do gier naturalnie różnią się wielkością, choć w tym przypadku covery do PSP są zaledwie o 10% mniejsze od tych z PS2.

▼ Tak prezentuje się ekran tytułowy gry, która bezczelnie pożarła nam kilkanaście godzin czasu przeznaczonego na obowiązki i życie. Ale jest tego warta!

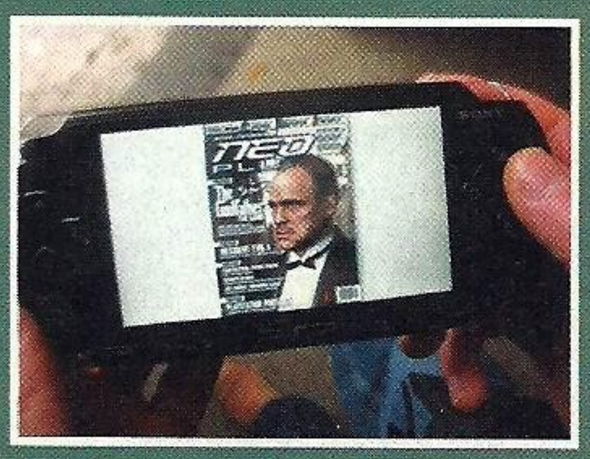
▼ Tajemnicza, lewa łapa demonstruje PSP z wyjętym do połowy dyskiem UMD. Nośnik bez najmniejszego oporu zajmuje swoje miejsce w kieszeni.

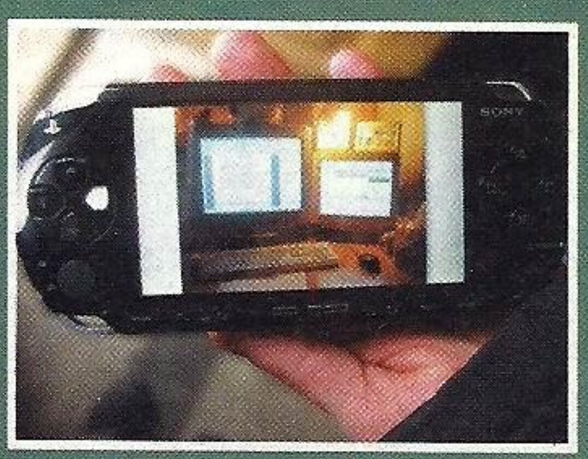
▼ Poniżej - zgrabne paluszki Marcellusa obsługujące piekielnie dobrego Ridge Racera. O dziwo, analogowa gałka nienajlepiej sprawdza się w tej grze

▲ Player do odtwarzania filmów nie pozostawia wiele do życzenia.

▲ Odtwarzacz MP3 spisuje się świetnie, ale poza equilizerem brakuje mu wizualizacji.

▲ Intuicyjne menu PSP opanujecie w 5 minut. Ikonki bez problemu naprowadzą Was na żądane funkcje.





▲ Oto dwa najbardziej popularne zdjęcia, jakie zagościły na ekranie przenośnej konsoli. Z lewej – świeżo wyrzeźbiona okładka Neo Plusa. Z prawej – stanowisko pracy Gulasha.

w regularnych przedziałach po 5-6 godzin. W tym czasie eksploatowałem konsolę do granic jej wytrzymałości. Przeglądałem filmy, wgrywałem nowe piosenki, szalałem na torach wyścigowych w Ridge Racers, bawiłem się załadowanymi zdjęciami i grzebałem w tonie przełączników oraz ustawień. Bardzo pomocne okazało się menu PSP, gdzie specjalne opcje pozwalają na bieżąco śledzić zużycie akumulatorka i zabezpieczyć go przed szybkim zgonem. Pozostawiona sama sobie konsola powoli wygasza ekran, który jak wiadomo, życzy sobie najwięcej energii w zamian za kapitalną jakość obrazu. Samo menu wykonano bardzo estetycznie i oszczędnie. Składa się wyłącznie z niezbędnych, starannie pogrupowanych elementów, a oprawiono je ślicznie wygładzonymi i miękko animowanymi czcionkami. Podoba mi się sposób, w jaki Sony rozumie minimalizm. I jeszcze jedno. Włączając konsolę w mgnieniu oka skierowani zostaniecie do menu. Żadnego zbędnego loga, żadnej muzyczki czy animacji. Te atrybuty pojawiają się dopiero przy uruchamianiu gier, ale w żadnym innym przypadku.

WYŚWIETLACZ

Obok potwornej mocy obliczeniowej, superwyraźny i bardzo intensywnie podświetlony ekranik LCD to drugi ogromny atrybut PlayStation Portable. Absolutna rewelacja! Wiecie już od dawna, że producentem ciekłokrystalicznej piękności nie jest Sony, ale Sharp – dostawca najlepszych LCD na świecie! Jeśli nie możecie doczekać się własnego egzemplarza konsoli, zalecam wizytę w jakimś droższym sklepie elektronicznym, gdzie płaskie monitory Sharpa rozpoznacie natychmiast, nawet bez zbędnego wodzenia wzrokiem po reszcie sprzętu. Ogromny szacunek budzi już sama wielkość ekraniku w PSP – 4,3 cala, prawie dwa razy więcej, niż mają wyświetlacze NDS! Gadżet Sony powala rozdzielczością (480x272) oraz jakością i ostrością wyświetlanego obrazu. Godzinami wodziłem wzrokiem po ekranie nie mogąc nadziwić się dokładności wykonania tego cacka. Podejrzewam, że Wy również będziecie pod ogromnym wrażeniem. Bardzo dużą zaletą jest fakt, że LCD wykonano w technologii 16:9 widescreen, wszak panoramiczne obrazy ukazują znacznie szerszą perspektywę, niż klockowate 4:3. Tak dokładny i wyraźny ekran w PSP jest w pewnym sensie przekleństwem dla leniwych developerów. Bardzo wyraźnie pokazuje wszelkie niedociągnięcia, przekłamania, niedostatki kompresji i temu podobne buraki. Jak żaden inny, uwydatnia również piękny obraz i bogactwo efektów graficznych, których zatrzęsienie znalazłem w fenomenalnym Ridge Racers. Tak szczegółowa grafika i ponad 16 milionów kolorów powali Was na ziemię – musicie się na to zwyczajnie przygotować. Tutaj jednak kubeł zimnej wody. Rzadko występującym (ale jednak!) problemem monitorów LCD są tak zwane „martwe piksele", czyli działające nieprawidłowo piksele obrazu. W Unii Europejskiej obowiązują w tym względzie dość restrykcyjne normy, ale wszystko zależy od tego, do jakiej klasy Sony zaliczy wyświetlacz PSP - standardowo Sony wymienia piętnastocalowe monitory LCD przy 3 lub więcej martwych pikselach, ale na małym wyświetlaczu PSP nawet jeden martwy piksel może psuć wrażenie, więc mamy nadzieję, że w tym wypadku zastosują najostrzejszą normę i zdecydują się na wymienianie konsol już przy jednym uszkodzonym pikselu. Na szczęście awaria trafia się podobno rzadko, a konsola, którą się bawiłem, miała czysty, niczym niezmącony panel. Nie mniej, warto Was w tym temacie wyczulić. Ekran PSP ma jeszcze jedną, bardzo istotną zaletę, którą dominuje nad mnóstwem wyświetlaczy LCD. Ruchome obiekty praktycznie nie zostawiają smug. Uciekające samochody, czy superdynamiczne kadry w oglądanych filmach przez cały czas odbywały się przy stabilnym, czystym obrazie pozbawionym jakichkolwiek zakłóceń, czy blurów. Profesjonalna robota! Warto dodać też, że LCD można podświetlić na trzy różne sposoby, ale przy najbardziej intensywnej lampie należy się liczyć z krótkim żywotem baterii.

UMD I MEMORY STICK

Znacie już nośnik opracowany przez Sony na potrzeby przenośnej konsoli. Mimo, iż na pierwszy rzut oka UMD wygląda jak zwykły mały dysk DVD, obudowano go w plastikową powłoczkę, z którą stanowi integralną całość. UMD pomieści do 1,8 GB danych, co w porównaniu z mało pojemnymi kartridżami wysuwa go zdecydowanie na prowadzenie. Już samo intro otwierające Ridge Racers dobitnie udowadnia, jak wiele dobrego mogą zdziałać producenci w temacie obrazu, dźwięku i jakości przy takiej pojemności nośnika! Swoją drogą, to niesamowite doświadczenie zobaczyć pierwszoligowy, płynnie renderowany film na kieszonsolce trzymanej we własnej dłoni! W przyszłości spodziewamy się zalewu koncertów, filmów i teledysków wydawanych na nowym nośniku Sony. Ale mniejsza już z tym. Dyski UMD wsuwamy do konsoli od góry. O ile otwierająca się z trzaskiem kieszeń nie zrobiła na mnie najlepszego wrażenia, tak proces umieszczania nośnika w napędzie za każdym razem odbywał się sprawnie i szybko. UMD ładnie zaskakuje na swoje miejsce i pewnie trzyma się kieszeni. Przeczytałem co prawda kilka negatywnych opinii, jakoby dysk głośno wirował w trakcie doczytywania danych, jednak w przypadku Ridge Racers nie jest to prawdą. Konsolka tylko na początku trochę brzęczy, a potem wydaje się, że w ogóle już nie korzysta z dysku. Nie czuć wibracji, nie słychać upierdliwych zgrzytów. Myślę, że UMD dobrze spełni swoją rolę jako nośnik danych. Problemem może natomiast okazać się spory czas dostępu. Po wejściu do menu konsoli trzeba jednak odczekać kilka sekund, aby w stosownym miejscu pojawiła się ikonka dostępności płytki. Podobnie z czasem wczytywania gier. O ile wyścigi Namco wgrały się relatywnie szybko, tak w przypadku innych tytułów (jak choćby Vampire Chronicle od Capcom) jest ponoć ciężej. Ale to ocenimy już z czasem.

Jeśli planujecie korzystanie ze wszystkich multimedialnych dobrodziejstw, jakie kryje w sobie PlayStation Portable (filmy, gry, zdjęcia, dema, downloady), koniecznie musicie zaopatrzyć się bardzo pojemną kartę pamięci (Memory Stick Duo). Jasne, kilka stanów z gier nie potrzebuje jeszcze dużego obszaru (save do Ridge Racers ważył niecałe 300kb), ale doskonale wiecie, jak ciężko będzie odmówić sobie słuchania ulubionej muzyki i oglądania wszystkich tych fajnych filmów na cudownym wyświetlaczu PSP! Największe obecnie produkowane Memory Stick Duo PRO, które PSP obsługuje sięgają pojemnościami nawet 1 GB i właśnie nad nimi warto się będzie w przyszłości zastanowić.

FILMY MP4

Pojemna karta pamięci oraz możliwość podpięcia handhelda do komputera (kablem USB) to atrybuty, czyniące z PSP przenośne studio rozrywki z prawdziwego zdarzenia. Przyznam też, że oprócz grania, to właśnie oglądanie filmów i teledysków zabrało mi najwięcej czasu podczas kilkudniowego romansu z nową konsolką. Zaznaczmy jedną rzecz. PlayStation Portable do odtwarzania filmów używa tzw. MPEG4 AVC Decoder, co oznacza, że zanim przerzucicie do konsolki plik z obrazem, musicie się upewnić, że został skonwertowany na format MP4. Już w dwa dni po premierze systemu Sony udostępniło na stronie internetowej specjalny program o nazwie Image Converter 2, służący właśnie do konwertowania plików filmowych na format rozpoznawalny przez PSP. Sama obsługa IC2 przebiega strasznie intuicyjnie. Programowi wystarczy wskazać, który film bierzecie w obroty oraz podać jakość konwersji. Od jakości zależy, ile miejsca film zajmie później na karcie. Lubię żarty, więc skonwertowałem mojego ulubionego Ongbaka w najniższej jakości (96kb/s). I nie był to najlepszy pomysł, bo pomimo tego, że mój aktualny numer jeden wśród filmów kopanych zajmował niecałe 100MB, ekranik PSP wyświetlił zlepek pikseli w miejscu, gdzie spodziewałem się zawodników. Najlepsza jakościowo konwersja (768kb/s) zaowocowała obrazem bliskim perfekcji, ale tak przygotowany film zajmie na Memory Stick Duo znacznie więcej miejsca. Image Converter 2 to dobry program – bez problemu przekonwertuje avi, quicktime, wmv i mpg na MP4 przy wskazanej przez Was jakości. Problemem jest to, że przy konwersji nie można ustawić docelowej rozdzielczości filmu, a więc takiej, która na przykład idealnie pokryłaby się z wymiarami ekranu. Jeśli więc chcecie cieszyć się pełnoekranowymi filmami, PSP musi w jednym miejscu przyciąć kawałek obrazu, a w innym nieco rozciągnąć, ale i tak wygląda to bardzo dobrze. Sony pragnie pewnie podpromować w ten sposób filmy wydane na nośnikach UMD, które ekran konsoli wypełnią oczywiście po brzegi.
Bardzo dobry jest firmowy player, wgrany w menu konsoli. Pozwala dopasować wyświetlany obraz do własnych potrzeb (16:9, 4:3, widescreen, fullscreen), pokazuje czas trwania, umożliwia przewijanie filmu do wybranego momentu, pozwala wyświetlać podpisy (a raczej: pozwoli je wyświetlać), włączać pauzy, powtórzenia, zwolnienia i wszystko, co niezbędne. Bawiłem się tym odtwarzaczem do oporu i niczego mi w nim nie brakowało. Duży plus!

MUZYKA MP3

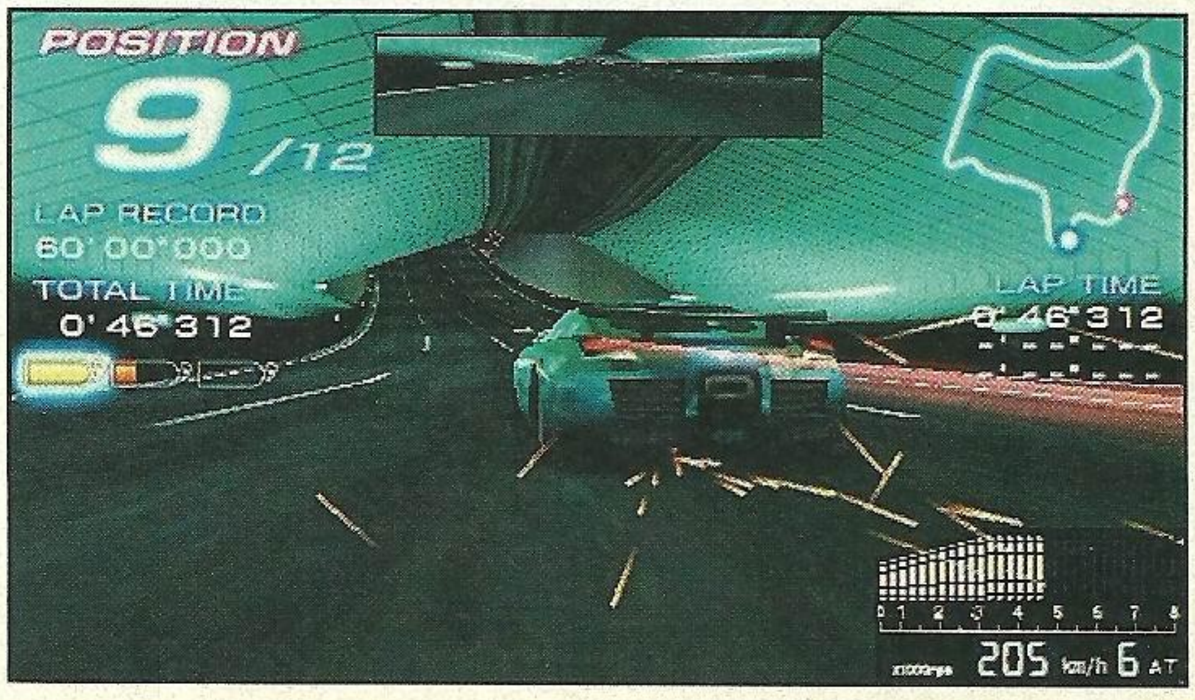
PSP przysłużył mi się również jako dobrej jakości odtwarzacz MP3. Muzykę zapiszecie w specjalnie przygotowanym pod nią katalogu na karcie pamięci, zaś konsola odszuka i odtworzy ją potem bez najmniejszego problemu. Potężny ekran PSP pozwala na wyświetlanie pełnych nazw zarówno utworów jak i wykonawców, co jest jakimś tam dodatkowym atutem. Zabrakło mi jednak dwóch istotnych rzeczy. Pierwsza, to najprostszy na świecie equalizer, a więc regulator, którym rozkręciłbym basy lub podpompował soprany. Firmowy player MP3 pozwala wyłącznie na regulację głośności, wyświetlanie informacji o utworze oraz przewijanie i zapętlenie zaznaczonych motywów muzycznych. Mam nadzieję, że Sony wraz z kolejnymi aktualizacjami systemu, zmieni tą małą niedogodność. Druga sprawa, to brak wizualizacji podczas odsłuchiwania muzyki. Jasne, nie każdemu będzie to przeszkadzać, ale czasem chciałoby się popatrzyć na coś innego, niż nieodmiennie błękitne, subtelnie falujące tło. Rozumiem jednak, że większość ludzi po prostu nastawia sobie muzykę i wrzuca player na dno kieszeni. Oni graficznych bajerów nie potrzebują.

ZDJĘCIA JPG

Nie jest tajemnicą, że monitory LCD bardzo dobrze i odświeżająco wpływają na jakość cyfrowych fotografii. PSP bez problemu przełyka i rozpoznaje zdjęcia zapisane w formacie JPG, nie widzi jednak bitmap, TIFFów, PNG'ków i wielu innych. Z pomocą przychodzi wspomniany wcześniej Image Converter 2, który jak się okazuje, konwertuje nie tylko filmy, ale również pliki graficzne. Samo przeglądanie zdjęć kryje w sobie kilka ciekawych opcji – można zoomować obraz, oddalać albo rozciągnąć do rozmiarów ekranu, a konsola za każdym razem dobierze optymalną ostrość. Fajne. Przynajmniej na tyle, na ile fajne może być przeglądanie zdjęć.

Co dalej? Jak to co! Czekam na ciąg dalszy! Możliwości PSP w temacie gier i multimediów są porażające. Jeśli pierwsza generacja gier prezentuje poziom Ridge Racers – co będzie za rok lub dwa?
Pierwszy kontakt z tą konsolą poraża i co więcej, nawet po kilku dniach pozytywne wrażenie nie mija! Chcę grać na PSP, chcę pisać o PSP, chcę wreszcie, aby dobrych gier na tą platformę nigdy nie zabrakło. Chociaż, patrząc na przebogaty zestaw developerów piszących oprogramowanie – szaleństwo dopiero się zacznie! ■ ■

Dziękujemy firmie Exerion (**www.exerion.pl**) za szybki import sprzętu.



DEV: CAPCOM WYD: CAPCOM KONSOLA: GCN, PS2 TERMIN: GCN - MARZEC, PS2 - 2005

RESIDENT EVIL 4

CZWARTA CZĘŚĆ SŁYNNEJ SAGI, U KTÓREJ STERU SIEDZI SHINJI MIKAMI TO NAJWSPANIALSZE, CO MOGŁO SIĘ PRZYDARZYĆ SERII W DZIEWIĄTĄ ROCZNICĘ JEJ DEBIUTU NA PLAYSTATION

TXT: BANAN

Nawet kończąc Metal Gear Solid 3 nie czułem się tak nasycony, jak miało to miejsce w wypadku najnowszej odsłony liczącej już cztery główne, bo ponumerowane, oraz liczne inne odnóżki serii słynącej kiedyś z masterów unlockowania oraz odpowiedzialnej za wprowadzenie instytucji zombiaka na stałe do kanonu bohaterów gier video. Resident ma co prawda o wiele głupszą, niezbyt udolnie przedstawioną i na dobrą sprawę całkowicie dającą się zignorować fabułę, ale proponowaną w zamian akcją znakomicie przewyższa wszystkie gry z dotychczasowej serii. Tylko mniej straszy.

BEZSPOJLER SPACE

Wszyscy wiemy, że cała rzecz zaczyna się „gdzieś w Europie" w 2004 roku. Zostaje tam wysłany Leon jako jednoosobowe komando do znajdowania porwanych córek prezydentów USA. Ma sprawdzić pewien trop. Córka – sympatyczna, ale z całą pewnością nie piękna panna Ashley została porwana dopiero co i na razie cały świat nawet nie ma pojęcia, że takie nieszczęście dotknęło Biały Dom.

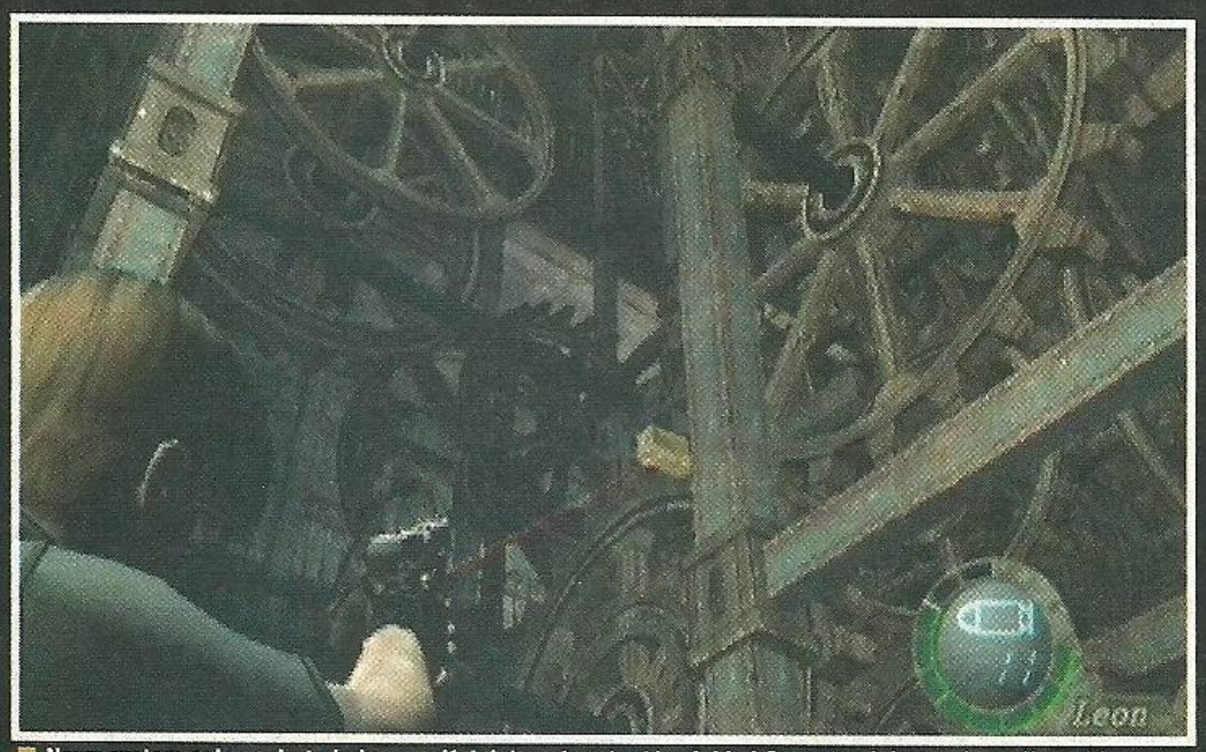
Cała sprawa, jak się możemy domyślać, może mieć związek z tym, że prezydent USA nie był szczególnie zadowolony z wydarzeń, które miały miejsce w Raccoon City i po całym tym niezdrowym podnieceniu, jakie cechuje media po detonacji taktycznego ładunku jądrowego na terenie kraju, zdelegalizował Umbrellę. Ale ponieważ tytuł tego rozdziału tekstu zobowiązuje, niczego nie sugeruję. No, więc Ashley zostaje porwana, Leon rusza do miasteczka i zaczyna się.

Teraz tytułem miejsca akcji. Nie jestem uprzedzony do Amerykanów i innych tam dziennikarzy, ale kiedy po ostatnim E3 w relacjach z dema RE4 wciąż mogłem przeczytać o miasteczku w Europie odniosłem wrażenie, że dziennikarze nieco zbyt ostrożnie podchodzą do tematu informacji prasowych. Nazwijcie mnie przesadnie pewnym siebie, ale „miasteczko w Europie", w którym mówi się po hiszpańsku, waluta to pesety, jeden z przeciwników nazywa się Mendez, a mieszkańcy mają wąsy to moim zdaniem miasteczko w Hiszpanii. Nawet pomimo, że w 2004 roku za pesety to tam nie można kupić nic, bo weszło euro.

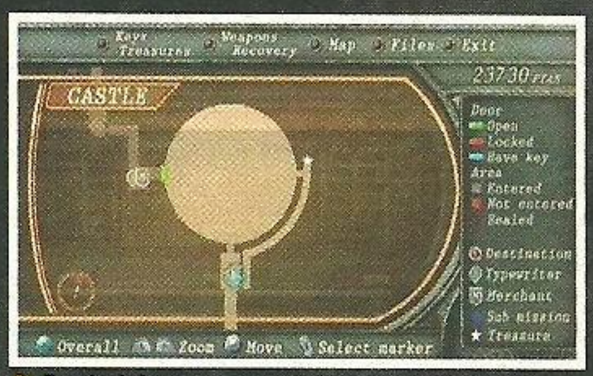
No, więc akcja gry ma miejsce w Hiszpanii. Akcja toczy się początkowo w małej wiosce i przylegających terenach: są tu cmentarz, kościółek, a z czasem trafiamy także na obowiązkowe w Residencie podziemia, szpital, kompleks badawczy, ponure zamczysko (jak to dobrze ujął w jednej ze swoich wypowiedzi kierowanych do laski po drugiej stronie radia Leon „Schroniliśmy się w zamku i to nie był najlepszy pomysł"), kopalnie i parę innych industrialnych miejsc. Nić fabuły łącząca całość jest, jak już wspomniałem, krucha. Na dobrą sprawę można powiedzieć, że fabuła – przedstawiana jak zwykle w postaci krótkich dialogów, jakie przez Codec... znaczy się radio, odbywa najpierw ze swoją bazą, a potem z różnymi bedgajami Leon – nie przeszkadza w wykonywaniu prawdziwie istotnych zadań – poruszaniu się po mapie i rozwalaniu wszystkich po drodze. Pojawiają się też poszukiwania kluczy czy, koniecznie zdekompletowanych, symboli do powtykania we wszystkie możliwe miejsca na drzwiach oraz rozwiązywanie prostych zagadek, ale nie ma tu niczego, co wymagałoby tak częstego backtrackingu, jak to potrafiło mieć miejsce. Co lepsze – backtracking wchodzi w grę, ale tylko pod warunkiem, że interesuje nas odszukanie skarbów, ale o tym później.

Żaden ze złych bohaterów nie wbił mi się specjalnie w pamięć. Taki Saddler na przykład gdzieś tam majestatycznie przechadza się w animacjach i grobowym tonem wygłasza jakieś drętwe teksty, ale przez cztery piąte walczymy głównie z jego pomagierami: nemesisowatym Bitorem Mendezem oraz karzełkowatym Salazarem i na dobrą sprawę człowiek nie nadąża się przywiązać do żadnego z nich. Aha – kolejne próby pozbawienia życia Leona przez Salazara i kolejne głupkowate uwagi, jakie po ich niepowodzeniu wygłasza ten ostatni to prawdziwy przykład złowrogiego niekompetentnego durnia. Dodam tylko, że kolejne zapiski autorstwa naszych wrogów, jakie znajdowałem po drodze świadczą o ich niezłej schizofrenii – raz chcą utłuc Leona, potem, jak ten wykończył im już z połowę armii, już nie chcą, bo „nie stanowi zagrożenia". No, żenada po prostu. Ale spoko – nie musicie zwracać na to uwagi. Prawie zawsze wiadomo, kto jest dobry, a kto zły, a do tego od czasu do czasu wpadają starzy, dobrzy znajomi.

Podsumowując, nie chcę zdradzać zbyt wiele – gdybym chciał powiedzieć o wszystkim, co ma



Nowy system celowania to jeden z najfajniejszych patentów, jakimi Capcom obdarowało swój zombiaczy taśmociąg. Może laserowy celownik nie specjalnie sprawdza się w dużej odległości, ale z bliska jest okej.



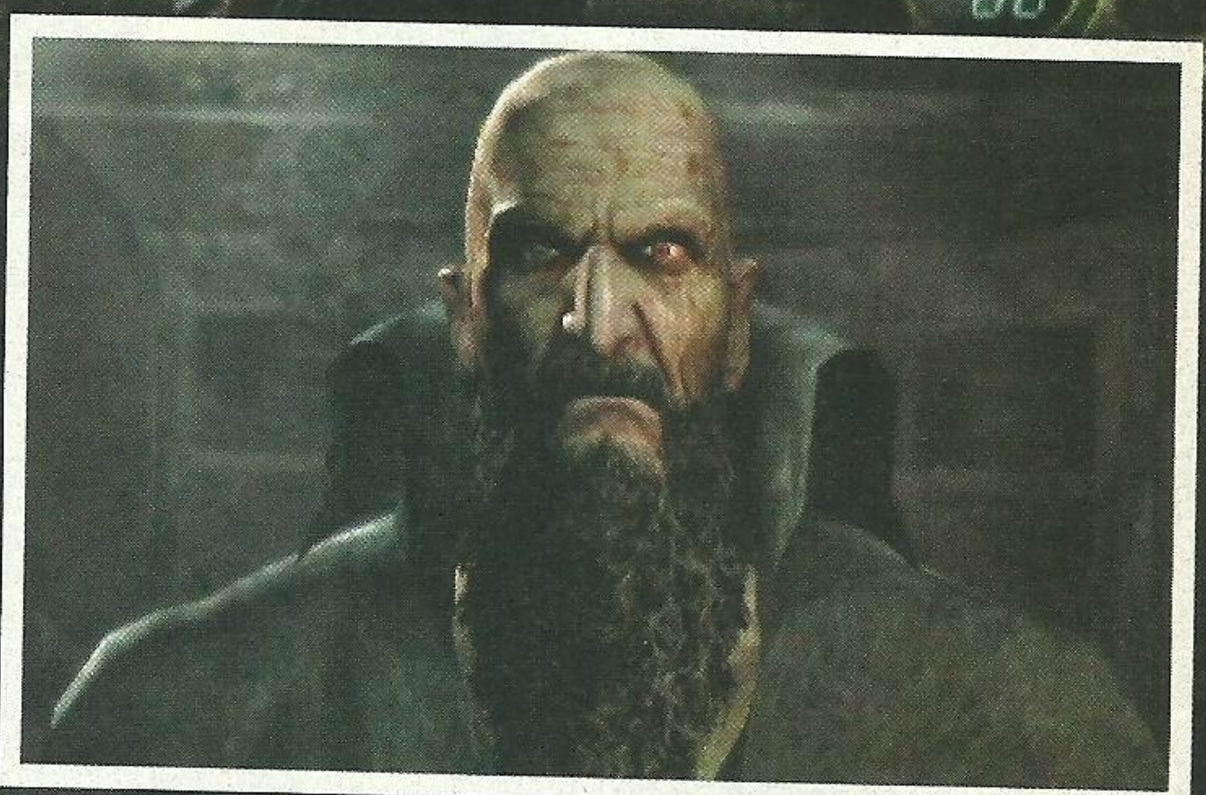
Powitajcie nową, wypełnioną szczegółikami mapę. Nie sposób się zgubić.

NAJKRÓTSZY TAKI BOSS

Kiedy człowiek przez kilka godzin ugania się za małym, denerwującym i wyraźnie złowrogim błaznem w czapce kapitana, wzbiera w nim chęć załatwienia spraw po męsku przy pierwszym możliwym spotkaniu. I – proszę bardzo, okazja taka pojawia się już po kilkunastu godzinach, pod koniec pierwszej płytki. Człowiek spina się na walkę z gigantycznym bossem tylko po to, aby po dwóch strzałach w jedno ze ślepi i jednym z rakiety w odkrytego gostka zobaczyć jak całe pomieszczenie kąpie się w eksplozji śluzu z rozwalonego Salazara. Ja się nie nasyciłem...

STARE, NOWE, POŻYCZONE

Inspiracje jakimi posiłkował się Mikami przy tworzeniu najnowszej części serii z trzema półksiężycami są tak liczne i tak przewrotne, że z przyjemnością łapałem się na szukaniu ich w każdym możliwym momencie gry. Autor RE4 sięgnął zarówno po takie klasyki jak *Rzecz* Carpentera, *Obcy* (zarówno przez projekty postaci Gigera, jak i motyw z trójki Finchera), *Cube* czy *Noc Żywych Trupów* ale nawiązał też epizodycznie do pierwszego filmu Resident Evil z Millą Jovovich przez doskonałą scenę z korytarza prowadzącego do czerwonej królowej. Na filmach jednak nie poprzestał – pożyczone i doskonale zaimplementowane w grze motywy z Prince of Persia czy drugiego i trzeciego MGS'a plus na dokładkę testy na refleks rodem z Shenmue, plus kawałek Soulcaliburowego Nightmare'a i powoli wyłania się obraz Residenta idealnego. Naprawdę. Z takiego koktajlu mogło powstać coś zupełnie niestrawnego, ale efekt jest naprawdę wspaniały.



miejsce w grze musiałbym użyć w zdaniu takich słów, jak: eksperyment, pasożyty, Iluminaci, sekta i podbój świata. A to powiedziałoby Wam zbyt wiele.

SNAJPER KENNEDY

Nowy arsenał środków do dyspozycji Leona to stare zabawki w nowym wcieleniu. Nie został rozbudowany o typy giwer, których nie było w innych częściach gry, ale system kupowania i usprawniania poszczególnych modeli w połączeniu z mocno ograniczoną pojemnością plecaka wprowadza tu sporo nowych elementów. Po pierwsze – jak wspomniałem, spluwy kupuje się u sklepikarza. Zasadniczo dzielą się na pistolety zwykłe, magnum, shotguny, karabiny snajperskie, pistolet maszynowy plus niestandardowe – miotacz min i granatnik.

Każda z broni określana jest parametrami – siłą strzału, pojemnością magazynka, prędkością przeładowania oraz szybkostrzelnością. Dodatkowo pistolety i shotguny występują w trzech różnych modelach, karabin snajperski i magnum – dwóch i każdy kolejny model zwykle oferuje możliwości lepsze niż podkręcony starszy. Na przykład Broken Eagle – pierwsze magnum, które możemy kupić to kolt, zaś Killer 7 – następny model to automat, który ma zarówno większą moc, jak i szybciej strzela.

Każda spluwa wyposażona jest w celownik laserowy niezbędny do precyzyjnego oddawania strzałów w głowę, czy cokolwiek tam jeszcze uznamy za stosowne. Niegłupim pomysłem jest naparzanie na przykład w dynamit trzymany w ręku przez podekscytowanego wieśniaka. Headshoty – zarówno z karabinu snajperskiego jak i pistoletu sycą jak zwykle. Trochę zawiodłem się na shotgunach – zarówno, pierwszym, powolnym modelu jak i rewolwerowym Strikerze, który prędkością i ładownością zawstydziłby niejeden pistolet maszynowy. Podobnie ze snajperką, która w podstawowym wariancie musi być ręcznie przeładowana po każdym strzale, a dopiero w swej półautomatycznej wersji może posłużyć do punktowania większej liczby nacierających/nadlatujących/nadpełzających maszkarek bez obawy, że nie nadążymy z eliminacją wszystkich. Tu zresztą przydają się granaty – zarówno oślepiające i całkiem przydatne w walkach z bossami flashbangi, jak i granaty zapalne i odłamkowe po prostu genialnie rozmontowujące szeregi wiochmenów.

Strzelaniny – szczególnie w momentach, w których przeciwnicy atakują stadnie są chaotyczne i gorączkowe. Na mapach pełno jest różnych zakamarków i drzwi, z których wieśniacy leją się przerwanym strumieniem. Przerwanym, bo respawnów nie ma, a Leon ma zwykle dużo broni. Nawet kiedy wydaje się, że przeciwników jest zbyt wielu nie ma co się martwić – ich liczba zawsze jest skończona. Nie mówię o jednej czy dwóch walkach z bossami, bo nie mogło zabraknąć takiej z odradzającymi się przeszkadzajkami, ale o normalnym trybie zwiedzania zamieszkałej przez rozszalałych rolników wioski.

Przy okazji niezwykle przydatny okazuje się nóż. Po pierwsze – dostępny jest zawsze – po wciśnięciu L, Leon szybko wyciąga go i pozostaje tylko przycisnąć A, żeby chlasnąć najbliższego delikwenta. Nóż jest przydatny zarówno podczas starć, jak też do dobijania leżących, a także do rozwalania skrzynek kryjących różne drobiażdżki oraz rozbrajania niektórych pułapek. Nie opierałbym się na nim – zresztą spory zapas amunicji nie zmusza do takich działań, ale ważne, że jest. Kilka razy uratował mi skórę.

Strzały potrafią rozwalać niektóre drzwi i skrzynki oraz wybijać dziury w ścianach. Całkiem przyjemnie ostrzeliwuje się też z pistoletu wielkie drewniane tarcze, za którymi kryją się kultyści z późniejszych poziomów. Drzazgi lecą na wszystkie strony, co jakiś czas celniejszym trafieniom towarzyszy też bryzgająca krew.

No, właśnie – tej, oraz różnych brązowawych jej odmian jest sporo. W ogóle, jak się tak zastanowię sporo tu różnych brązów... No więc trafiani w głowy ludzie wyją, chwytając się za trafione miejsce, a skutecznie wylosowanemu headshotowi towarzyszy głośny plask – czyli to, do czego zostaliśmy przyzwyczajeni. Modele widłaków mają swoje własne strefy trafień, stosownie zachowując się po kulce w nogę, głowę czy rękę. Walki są takie jak powinny – szybkie, do opanowania i po prostu fajne. Ale też nie ma co się tutaj dziwić – to na nich opiera się gra.

POZNAJCIE NIEZOMBIAKÓW

Sposób. Na wszystkich nowych bohaterów serii jest jakiś sposób. Nawet na te, ej, no wiecie – „niezombiaki". Bo jak pewnie zauważyliście, na ekranie nie ma zombiaków. Nie, skąd, to normalni ludzie, którzy wytrzymują po pięć strzałów w głowę, atakują człowieka wszystkim, co mają pod ręką i po padnięciu na ziemię po kilku strzałach, wstają i dalej idą z gołymi rękami, bełkocząc coś pod nosem.

Dobra, powiedzmy to sobie jasno. Jeżeli do tej pory sądziliście, że ci goście są normalni, to możecie przestać już wstrzymywać oddech. I nie chodzi mi już nawet o te wąsy. Ale wiecie - ci ludzie NIE są normalni. Z przyczyn nieco innych niż zombiaki, ale nie chcę odkrywać przed Wami wielkiego sekretu.

No więc już samych ludzi jest całkiem sporo – jedni atakują, rzucając się z potępieńczym krzykiem i pragną cisnąć Leonem o ziemię, potem włączają się goście z widłami, miotanymi toporkami, dynamitem, dalej także z kuszami czy tarczami, których elementy pięknie odpadają po celnych strzałach. Jako że głowa jest najbardziej wskazanym celem, z czasem pojawiają się cwani goście w metalowych garnkach na łbach – tym trzeba strzelać po tułowiu. Ogólnie szeregowi przeciwnicy nie są zbyt mądrzy, ale też nie należą do najgłupszych. Potrafią wyważać drzwi, włazić przez okna i starają się atakować chmarą. Ten ostatni sposób to fajna rzecz, bo w naszym arsenale są granaty oraz różnego rodzaju shotguny siejące spustoszenie z bliska. Chłopi wyglądają nieźle – a najbardziej stresogenny jest okryty złą sławą pan z piłą łańcuchową. Drań wytrzymuje nawet po kilka strzałów w łeb, a potrafi pozbawić życia, kiedy tylko zbliży się na odpowiednią odległość. Zaufajcie mi – nie będziecie zadowoleni, słysząc charakterystyczny dźwięk jego piły. Gdziekolwiek by nie był. Aha – w wiosce atakują nas nie tylko panowie, ale też panie wieśniaczki, aby rozprawić się z oskarżeniami o brak równouprawnienia Mikami wprowadził przeciwników płci obojga.

■ Leon i Luis kontra armia zombiaków szturmujących ich przytulne gniazdko.

■ Typ po prawej to maszyna nie do zdarcia, ostro zainspirowana „piątkotrzynastkowym" Jasonem. Ciężko go zabić, a jedno takie przywitanie z piłą skraca Leona o głowę.

Po powaleniu el gigante paroma strzałami można na niego wleźć i pociąć po mackach na plecach.

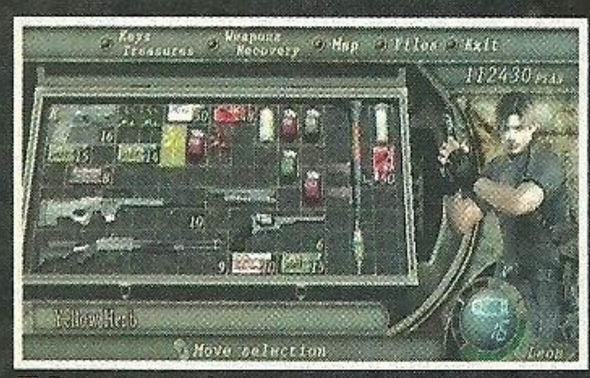
Po chłopozombiakach na talerz wędrują też dwa rodzaje przerośniętych insektów. Jedne i drugie potrafią poruszać się po ścianach i sufitach, a rozróżniają je dwa elementy. Jedne potrafią robić się niewidzialne, a drugie latać. Te pierwsze na szczęście występują w zasadzie tylko w pewnej zalanej wodą sekcji korytarzy, dzięki czemu nawet jak tylko sobie biegają widoczne stają się rozbryzgi wody, w miejscu gdzie stawiają odnóża. A z tymi drugimi jest prosto – wystarczy zwabić je do zamkniętego pomieszczenia.

I tak jest też z całą resztą zwierzyńca. Chłopkom-roztropkom z wioski ustępują miejsca przeróżne monstra – począwszy od prawej ręki Salazara, której koncept spokojnie mógłby wyjść spod ręki Gigera, przez charakterystyczne dla serii obślizgłe, wielkie mackowate klocki tonące w śluzie. Na wszystkich gości jest jednak jakiś sposób. Wredne regeneratory na przykład (odrasta im każda odstrzelona kończyna) giną dopiero po tym, jak rozwalimy pewne pasożyty, które lęgną się w ich ciałach. Jak je znaleźć? Przez snajperkę z celownikiem termicznym. Po zbliżeniu obrazu widać czerwone punkciki znajdujące się pod skórą drania. Jak rozwalić El Gigantów? Nawalać ile wlezie, a kiedy na chwilę przyklękną – wbiegać na plecy i nożykiem pociachać macki, które wystrzeliwują im z pleców. Kiedy przeciwnik jest zbyt potężny w okolicy zwykle znajdują się jakieś ułatwiające akcesoria – raz będą to wybuchające beczki, innym razem – butle z ciekłym azotem, jeszcze kolejnym – wielkie głazy albo klapa do wielkiej kadzi z płynnym żelazem. Gościnnie występuje też przyjemniak z zaszytymi powiekami, kierujący się na słuch i zazdroszczący Wolverine'owi. W pomieszczeniu z nim z kolei porozstawiane są dzwony – strzał w nie trochę go dezorientuje.

Poziom trudności jest wyważony nieźle. Oczywiście jak na osobę, która podczas pierwszego przejścia gry zaliczyła zgon, jak usłużnie podała mi gra – 70 razy (w tym czasie utłukłem blisko 900 wrogów), nie powinienem się chyba w tej kwestii wypowiadać, ale zaufajcie mi. Bossowie wymagają wysiłku, ale nigdy więcej, niż wymagałaby tego przyzwoitość. Może tylko zaskoczył mnie trochę za bardzo Salazar, z którym walka, przy odpowiednim sprzęcie, może trwać dokładnie około dziesięciu sekund, co jak na gościa, który towarzyszy człowiekowi w grze przez dziesięć godzin z okładem wynosi trochę mało. Ale jest dobrze. No i walki z bossami z tej gry zapamiętam na długo. Zarówno inspirowana powieścią „Stary człowiek i morze" walka, która zapewne widzieliście już na screenach nie raz, przez długie i wyniszczające starcie z marinesowatym Krauzerem czy finałową walkę z tym, którego imienia wymawiać nie chcę – wszystko jest ok. Dzieje się dużo, leje się obficie i jest różnorodnie. Strzał w dziesiątkę.

NOWE RUCHY KSIĘCIA

W fabułce gramy Leonem. To już wiecie. Z drobnymi wariacjami, ale to odkryjecie sami. Nasz człowiek walczy główne przy użyciu jednej ze spluw. Ale właśnie. Capcom w końcu zachęca nas do strzelania! Koniec z oszczędnie racjonowanymi pociskami. Teraz naboje do podstawowego gnatawalają się niemal wszędzie, amunicję upuszczają też załatwiani goście (tuż przed tym jak rozpuszczają się w kałuży bulgoczącego błota). Naprawdę byłem dumny z Mikamiego, który w końcu zwalczył swój kompleks małego magazynka i pozwolił nam do woli postrzelać. Na Boga – tu jest nawet akcja obrony domu przed szturmem wieśniaków walących dosłownie wszystkimi drzwiami i oknami. Jest gorąco, ale jest też straszliwie fajnie. Zmiana broni w locie, brak momentu na przeładowanie, rzucanie granatami na wszystkie strony i zdejmowanie wbijających się do środka chłopków, którzy powoli otaczają Luisa... No tak. Luis to taki gostek, który zawsze w Residencie musi się pojawić. W każdym razie nie pierwszoplanowa postać. No, więc obrona domu to jedno, ale dalej też jest nieźle. Gra dosyć często aranżuje akcje, w których musimy popisać się lekkim palcem. Kiedy jednak dochodzi do zwarcia, Leon nie pozostaje bezbronny. Schwytany w żelazny uścisk przeciwnika, Leon ma opcję uwolnienia się poprzez szybkie machanie gałką pada. Z kolei, kiedy trafiony w głowę przeciwnik zatacza się, a my znajdujemy się blisko pojawia się opcja naciśnięcia przycisku A poczym Leon efektownie z wyskoku przykopuje draniowi. Starannie planując walki można w ten sposób powalać całkiem sporo wrogów – kopnięty w łeb koleś leci do tyłu i przewraca innych. W części walk, głównie z bossami, często pojawiają się znane z Shenmue momenty, kiedy nagle na ekranie pojawiają się symbole przycisków – są to albo L i R albo A i B. Na ich naciśnięcie mamy z reguły około sekundy – czasami mniej, aby uniknąć konsekwencji jakiegoś ataku. Nadaje to dynamiki walkom z bossami, zwłaszcza, kiedy przeplatane są z normalną, strzelankową zabawą. Do tego wszystkiego Leon potrafi obracać się w miejscu i przeładowywać broń w trakcie marszu bez konieczności



Początkowo mieszcząca niewiele elementów walizka w swoim najdroższym wariancie potrafi pomieścić prawdziwą kupę sprzętu. Na screenie model attache XL.

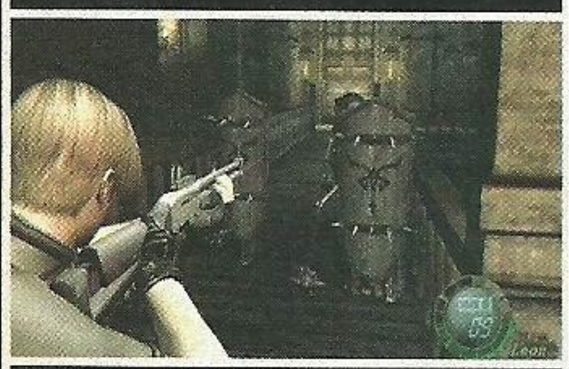
Sprzedawcy zaoferują tonę spluw, dopałek, amunicji i lekarstw. A jeśli ceny okażą się zbyt wysokie... głowa sklepikarza kuloodporna nie jest =)

RE4: Snake Eater

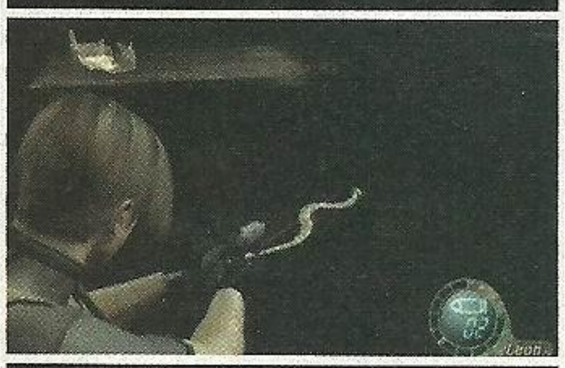
Drodzy czytelnicy wskażcie jakimi trzema detalami nie różnią się od siebie te obrazki z residenta od scen z... takiej innej gry.

Leon I have some bad news.

Bohater porozumiewający się z bazą przez radio z jednoczesnym kontaktem wzrokowym z rozmówcą? Pierwsze słyszę...



Sprytni przeciwnicy atakujący stadami i kryjący się za wielgachnymi tarczami, próbując podejść blisko do naszego bohatera?



Wszędobylskie węże, które potrafią człowieka kąsnąć, a które w odpowiedzi można zastrzelić, a to, co zostanie (no tu suprajs, bo z zabitego węża jest jajko) zjeść?
Odpowiedzi nie będą nagradzane.

Zbliżający się z prawej strony kawaler z pewnością nie ma dobrych zamiarów, dziewczyno.

Ekran tytułowy z prawdziwego zdarzenia. Fachowe jest zwłaszcza „cztery" poskładane z półksiężyców.

wchodzenia do menu. Pojawia się też całkiem sporo kontekstowych działań. Kiedy Leon stoi w oknie, do którego prowadzi drabina, może ją odkopnąć (ale jako porządnicki kolo, po zejściu na dół może ją z powrotem postawić, zresztą zwykle zaraz po zwaleniu drabiny gorliwi wieśniacy sami ją stawiają, żeby się do niego dostać). Poza tym jest możliwość przesadzania niskich płotków, kucania za przeszkodami, włażenia po drabinach, zeskakiwania z nich (bez względu na wysokość – to znacznie skraca czas złażenia). To naprawdę fajne – nierzadko w grach człowiek trafia na jakąś prostą przeszkodę, której ze znanych tylko autorom przyczyn nie da się obejść. No, więc tutaj się da.

ŚWIATŁA, KAMERY... AKCJA, AKCJA, AKCJA!

Resident 4 wygląda po prostu obłędnie. Jeszcze pierwszych kilka rozdziałów – bo gra podzielona została na rozdziały – rozgrywających się w rzeczonej wiosce skąpanych jest w brunatnawych, typowo jesiennych kolorach i jak się można domyśleć ma miejsce po południu, ale skrzydła rozprostowuje dopiero po kilku godzinach. Jesienne popołudnie zastępuje deszczowy wieczór, a potem pogodna i spokojna noc ze światłem księżyca dyskretnie oświetlającym przez wielkie okiennice zamkowe korytarze. I klimat wszystkich miejscówek jest świetny. W nocy leje jak z cebra, a że przy okazji jesteśmy wtedy nad wodą – sceneria jest rzeczywiście upiorna. Po krótkiej przebieżce po okolicy naprawdę miałem ochotę wejść do jakiegokolwiek pomieszczenia – w całym tym mroku i deszczu nie widać zbyt wiele, a w Residencie dobry przegląd pola to podstawa.

Kamera sprawdza się dobrze. Potrafi opuszczać standardową pozycję nad ramieniem i zmieniać perspektywę na taką, przy której aktualnie zwiedzana przez nas miejscówka zaczyna robić odpowiednie wrażenie. Zwykle oznacza to, że albo coś ogromnego jest na suficie albo architekt danego poziomu postanowił pochwalić się fachowym sufitem. Co prawda przydałyby się kilka razy jakieś ruchy z gatunku wychylenia na bok i trochę niewygodne jest to, że przy trybie snajperskim Leon nie może się ruszać, ale to tak naprawdę detale. No dobra – na upartego można wypomnieć problemy przy ścianie – kiedy jakiś nieduży przeciwnik wbije się w róg pomieszczenia, a my stoimy do niego plecami – trudno go namierzyć, bo cofnąć dalej już się nie da, więc trzeba odwracać się, robić kroki w tył i zwykle w tym czasie już trochę energii spada.

Gra świateł jest spektakularna i najchętniej przy tym bym został. Wyjąwszy jeden mały poziomik (nie jego), Leon nie posługuje się latarką – zamiast tego teren przed nim jest delikatnie rozświetlany. A jaki to jest teren! Ponura, ciemna wioska ustępuje fantastycznemu zamczysku ze strzelistymi wieżyczkami i katapultami miotającymi ogniste pociski. Po chwili trafiamy do majestatycznego, pełnego dekoracyjnych smaczków wnętrza, aby przenieść się do położonej nad wodą osady i wbić w głąb ponurych wykopalisk. Dźwiękowe efekty pasują do wszystkiego idealnie – nawet nie ma się co rozwodzić. Z ciekawostek – dialogi są nagrane fajnie, choć niektóre rozmowy są po prostu naiwne – tu niestety prym wiodą gadki z przeciwnikami prowadzone przez radio.

Momenty muzyczne są, ale nie dają się zapamiętać – chociaż ze dwa razy przysiągłbym, że słyszałem Silent Hilla.

Zdecydowanie najlepsza jest jednak w Residencie akcja. Przebija wszystko, co do tej pory widziałem w serii z nawiązką. Od samego początku, kiedy w wiosce wita nas tłum rozradowanych plebejskich morderców, przez ucieczki przed spadającymi głazami, szaleńczą obronę domu przed wjazdem wieśniaków, walkę z gigantami, jazdę wielkim spychaczem, przejażdżkę wagonikiem kolejki, walkę na noże, liczne epizody testujące refleks, walkę na zawieszonych nad wielka przepaścią kontenerach, likwidowanie stanowisk katapult, szturm na twierdzę wieśniaków w asyście helikoptera zapewniającego wsparcie, opiekowanie się Ashley... Resident Evil 4 to jedna wielka jazda. Nie przepadam za tym słowem, ale obrazuje to, co się tutaj dzieje. Cały czas pojawia się coś nowego – typ przeciwnika, rodzaj akcji, boss, nowe otoczenie. Dwadzieścia jeden godzin gry, jakich potrzebowałem na skończenie Residenta to jeden z najfajniej spędzonych dni przed konsolą, jakich ostatnio doświadczyłem. Ok, zginąłem ponad 70 razy, ale na szczęście możliwość powtarzania walk przez zbawienne continue i dobre ich zbalansowanie wpływają na przyjemną i niestresującą zabawę. A w połączeniu ze zlikwidowanym backtrackingiem powoduje, że przez Residenta sunie się jak moneta po stole. A odkrywane po pomyślnym ukończeniu zabawy Mercenaries – modyfikacja zabawy z trójki oraz Assignment Ada – odpowiednik 4th Survivora z RE dwójki, tylko doprawiają potrawkę z Residenta. Mercenaries to typowa masakra na czas i odkrywanie nowych postaci przy stosownych wynikach (jest kilkoro starych znajomych), a Assignment Ada pozwala przejść mini misję, ale patrząc na sprawy z nieco innej strony.

Żeby jednak nie było samego chwalenia. Scenariusz gry jest maksymalnie słabiutki. Nie, to nie tak, że chcę się przyczepić. Po prostu historia jest nieciekawa, motyw uwolnienia córki prezydenta szybko schodzi na drugi plan, a wyjaśnienie, kto i po co ją porwał po prostu nie ma okazji stać się ciekawe – na szczęście dawka surowej, czystej akcji na ekranie oraz różnorodność wszystkiego co się dzieje nie pozwala się tym przejąć. Warto było (i w dalszym ciągu jest) czekać. ■ ■

Dziękujemy sklepowi Gamefan (www.gamefan.pl) za szybki import.

NIERESIDENTE

Na wsi są zwierzęta. No to są i tutaj. Po farmie latają kury i stoją krowy, gdzieniegdzie można natknąć się na pająki, węże, ptaki. Aha – mówię o zwierzątkach, które nie robią krzywdy, bo w ogrodzie Salazara pojawiają się krwiożercze bestie i z tymi trzeba się jak najszybciej rozprawić, ale większość to mało szkodliwe istoty.

No więc w pobliżu kur można znaleźć jajka, które odnawiają energię, w stawie i jeziorze można utłuc ryby – i to wszystko poza standardowymi roślinkami i first aid sprayami.

Nieresidentowa jest też sprawa z bronią. Poza shotgunem, pistoletem i wyrzutnią rakiet komplet broni kupujemy za kasę od kupca, który jakimś cudem, którego autorom nie chciało się już tłumaczyć, lawiruje między tymi wszystkimi wieśniakami, larwami, robalami i innymi. No, więc chłopak w zamian za kasę sprzedaje broń. Kasa wypada czasem z pokonanych wrogów, część jest ukryta w porozrzucanych tu i ówdzie na modłę rpg-ową skrzynkach i wazach, które bezlitośnie rozwalałem nożem, część zaś zdobywamy, sprzedając temu samemu gostkowi znajdowane w tych samych miejscach skarby. Skarby to precjoza różnorodne – wisiorki, zegarki i inne maski. Czasami żeby zebrać większą sumkę trzeba się wysilić i znaleźć brakujące elementy takich gadżetów. Na przykład sama maska jest warta ok. 10 000 peset, ale już z trzema kamykami jej wartość urasta do 25 000. A że broń potrafi kosztować sporo (najlepszy model magnum to ponad 70 000 peset, a kolejny tuning – poprawianie jego siły, pojemności magazynka itd. to kolejne, ciężkie pieniądze), przydaje się kasę zbierać, a skarby kolekcjonować. Tu pomocna jest mapa kupiona od... Zgadliście, tym razem bez nagrody. Tak, tego samego kupca. Dlaczego sam tej mapy nie wziął do znalezienia tych wszystkich skarbów – nie wiem. Ale pewnie jakiś powód ma. Szukanie skarbów z mapą jest dosyć łatwe – wszystko jest na niej zaznaczone – małe gwiazdki symbolizują skarby, które następnie we wskazanych miejscach wyszukujemy.

Wypadły czasy ładowania gry pomiędzy każdym przejściem przez drzwi. Nie ma już także użerania się z zapisami stanów gry na maszynie (do czego taśmy są już niepotrzebne) – szczególnie, że kontynuować grę możemy od ostatniego ważniejszego miejsca – co przy walkach z bossami oznacza po prostu restart samej walki, wyłączając konieczność dolezienia tam przez pół poziomu.

Widzisz, Leon, nie wszystkie sprawy da się rozwiązać sześcioma pociskami. Spróbuj dla odmiany dwanaście, albo lepiej - piętnaście.

GRA JUŻ CAŁY ŚWIAT!

Według raportu firmy PricewaterhouseCoopers, zajmującej się świadczeniem profesjonalnych usług doradczych, gry (pecetowe, konsolowe, komórkowe, online) są najszybciej rozwijającą się gałęzią rynku rozrywki i mediów – ten trend utrzyma się co najmniej do 2007 roku kiedy to nastąpi boom związany z nową generacją konsol.

W 2002 roku gracze na całym świecie wydali 21,2 miliarda dolarów na nowe tytuły. Przewiduje się, że za dwa lata będzie to 35,8 miliarda. Najszybciej rozwijać się będą rynki Ameryki Łacińskiej (ze 148 milionów do 312) oraz Kanady (z 575 milionów do 1,2 miliarda). Kraje Azji i Pacyfiku zanotują wzrost z 8,4 miliardów aż do 12,6 miliarda dolarów. Stany Zjednoczone z 7,2 do 12,3 miliardów, a Europa z 4,9 do 9,3 miliardów dolarów. Są to niewyobrażalne sumy i ciężko uwierzyć, że wciąż mowa o naszej ukochanej formie spędzania wolnego czasu. Rynek gier ma wiele pozytywnych, bardzo dojrzałych cech. Firmy developerskie, wydawcy gier oraz producenci konsol są nastawieni na współzawodnictwo i przeznaczają znaczne środki na badania i rozwój. Nic dziwnego – w końcu gra toczy się o ogromne pieniądze. Pomimo tego, że koszty produkcji przeciętnej gry wzrosły niemalże trzykrotnie przez ostatnie pięć lat (do 2-5 milionów dolarów), jeśli tytuł osiągnie sukces może przynieść od 200 do 300 milionów dolarów przychodu. Jest to dokładnie tyle, ile zarabiają popularne filmy. Są też gry, na których da się zarobić i sto milionów w ciągu kilku dni od premiery.
W obliczu tych faktów normalnym wydaje się, że gry, podobnie jak film, mają za zadanie przyciągnięcie jak największej ilości osób. Powszechnie uważa się, że w niedługim czasie rynek ten przegoni przemysł filmowy zarówno jeśli chodzi o ilość odbiorców, wysokość dochodów jak i kreatywność. Gracze cenią sobie to, że obcowanie z konsolami zmusza ich do wysiłku intelektualnego i fizycznego oraz do zaangażowania wyobraźni.

Tutaj pojawia się jednak pewien problem. Powoli twórcy zmuszani są do zaspokojenia potrzeb stale powiększającej się grupy odbiorców. Tą formą spędzania wolnego czasu zaczynają się interesować coraz starsze osoby. Ponad sześćdziesiąt procent Amerykanów powyżej szóstego roku życia gra, ale średnia wieku graczy wynosi aż 28 lat. 61 procent graczy to osoby dorosłe, a aż 43 procent to kobiety. W Japonii i Europie wygląda to podobnie. Sprawia to, że twórcy gry stają przed niełatwym wyzwaniem. Muszą trafić w coraz bardziej wyrafinowane gusta oraz rozmaite zainteresowania odbiorców. Teoretycznie jednak nie ma się czym martwić, ponieważ przemysł growy jest bardzo młody i ma ogromny potencjał, by dostarczyć tytuły oferujące niczym nie skrępowaną zabawę jak i mające walory edukacyjne.

Czy gry są dojrzae? A może proste?

Okazuje się jednak, że mimo coraz większej grupy ludzi zainteresowanych konsolami i powagi, z jaką należy podchodzić do rynku elektronicznej rozrywki, wciąż nie można użyć określenia „dojrzały" oraz „dorosły" w odniesieniu do gier. Owszem, ostatnio coraz częściej tak właśnie nazywa się nowe pozycje, ale gdy dokładniej im się przyjrzeć wychodzi na jaw, że opisywane w ten sposób tytuły charakteryzują się sporą dawką wulgarnych słów, poziomami pełnymi grozy, czy, najczęściej, sporą dawką brutalności.
Czy taka jest definicja dojrzałości? A co z ambitnymi przesłaniami, filozoficznymi treściami? Gry, o których mowa nie wymagają od twórców specjalnych zdolności artystycznych, nie muszą się oni skupiać na skomplikowaniu rozgrywki czy wymagającym gameplayu. Ważne żeby dało się komuś odstrzelić głowę lub możliwe było przejechanie po kimś samochodem. Wielu wydawców cieszy taka kolej rzeczy. Mogą wypuszczać wiele prostych w tworzeniu tytułów, na dodatek pełnych marketingowych haczyków, na które dają się złapać gracze.
Powstaje pytanie – czy gry są upraszczane tylko po to, by trafić do większej ilości posiadaczy konsol, czy może po to, by przyciągnąć nowych w tej dziedzinie, na przykład starszą grupę wiekową? Okazuje się, że takie osoby nie tylko chcą gier z dużą ilością przemocy, ale przede wszystkim takich, które pozwolą im na to, by zasiąść dosłownie na chwilę przed telewizorem i przez ten krótki moment dobrze się bawić. Czas przeznaczony na rozrywkę stale się zmniejsza i coraz mniej osób jest w stanie poświęcić go tylko na to, by przez kilka godzin uczyć się sterowania czy chodzenia po menusach.
Dave Jones, twórca pierwszego GTA, dziś szef szkockiej grupy Real Time Worlds mówi tak: „Większość osób chce jak najprostszych zasad, łatwości obsługi i szybkiej zabawy. Oczywiście liczą się też treści i wysoki stopień interakcji z otoczeniem. Niemniej jednak, przejrzyste, nieskomplikowane zasady trafiają w gusta masowego odbiorcy. Tak naprawdę to właśnie prostota, a nie przemoc sprzedają gry. Wystarczy spojrzeć na przykład na Wipeout czy SSX. Nie ma w nich przemocy (no może znajdzie się odrobina w przypadku tej pierwszej), a jednak trafiły idealnie w gusta graczy z przedziału wiekowego 18-30 lat. Pobudzają ich zmysły, spełniają oczekiwania".

„GTA to bardzo prosta gra. To jest Pac-Man. Ludzie to kropki, które zjadasz (w tym wypadku przejeżdżasz), a policjanci to duchy, które Cię gonią. Różni się tylko poziom interakcji w mieście". - DAVE JONES, WSPÓŁTWÓRCA PIERWSZEJ CZĘŚCI GTA

Oprawa kontra grywalność

Z całą pewnością można się zgodzić z tym stwierdzeniem ale trzeba zauważyć, że obie pozycje charakteryzuje jedna wspólna cecha – mają tak zwaną dojrzałą grafikę. Tak naprawdę ważne jest dziś, żeby gra nie wyglądała zbyt „słodko", dziecinnie, a więc by nie była zbyt bajkowa. Takie pozycje są na pierwszy rzut oka uważane za infantylne, co oznacza, że nie warto w nie grać. Tolerancja i zrozumienie odbiorców są niestety bardzo niewielkie. Oczywiście nie chodzi tutaj o ludzi siedzących w tej branży dłużej, czy hardcore'owców. Mowa o przeciętnych graczach, dla których Zelda czy Ape Escape wydają się grami dla maluchów. Nie ma znaczenia, że przewyższają stopniem skomplikowania wiele tak zwanych dorosłych tytułów. Nie liczy się to, że twórcy zadbali o różnorodność zadań oraz niezwykłą pomysłowość wyzwań.

Nintendo bardzo mocno odczuło na własnej skórze, co oznacza robić grę, która wygląda dziecinnie. Mowa oczywiście o Zelda: Wind Waker. Przy pierwszym pokazie GameCube'a zaprezentowano walkę Linka z Ganondorfem – wszyscy wiemy, że wyglądało to na nową, dorosłą Zeldę. Młodszą, ale mroczniejszą siostrę Ocarina of Time. Później okazało się, że Nintendo zrezygnowało z takiej oprawy. Wind Waker zadziwił piękną, ale rysunkową grafiką wykonaną w cel-shadingu. Nie można jednoznacznie dowieść, że to wina takiej oprawy, ale po wielu wypowiedziach niezadowolonych graczy można stwierdzić, że to rozwiązanie nie spodobało się i gra nie sprzedała się tak dobrze, jak można się było spodziewać.

I w drugą stronę - wszyscy chwalili GTA3 za ogromne miasta, grafikę czy pojazdy, jakby nie chcąc dopuścić do siebie myśli, że system walki niczym nie zachwyca, a większość misji się powtarza. „GTA to bardzo prosta gra" - komentuje Jones. „To jest Pac-Man. Ludzie to kropki, które zjadasz (w tym wypadku przejeżdżasz), a policjanci to duchy, które Cię gonią. Różni się tylko poziom interakcji w mieście". Mimo to gracze nie mają oporów, by przymknąć oczy na umowność.

Co zrobić, jeśli większość ludzi określa mianem „infantylnej" pozycję wyglądającą, jakby była stworzona dla dzieci (bo ma bajkowy klimat i uroczych bohaterów, a nie zaplutych, zakrwawionych zabijaków), a która wcale nią nie jest? Jak zostało to przed momentem powiedziane, gry pokazujące wojnę, zło, brutalność są tak naprawdę najmniej skomplikowane ze wszystkich. Staje się to problemem dla zespołów, dla których liczy się przede wszystkim grywalność, a nie grafika. Ci, którzy robią grę z „dziecinną" oprawą muszą się liczyć z tym, że może być im trudno sprzedać tak wyglądający produkt. Najbardziej jednak boli to, że w wyniku tych problemów pojawia się coraz mniej abstrakcyjnych oraz uroczych pozycji, z których później czerpie się inspiracje dla gier „dorosłych".

Czy Mortal Kombat mógłby istnieć bez Street Fightera? Albo Wipeout bez F-Zero? Od dawna daje się zaobserwować trend do dostosowywania japońskich pomysłów do potrzeb i oczekiwań zachodnich graczy. Nadaje się im poważniejszy wygląd i przy tym upraszcza rozgrywkę. Dotychczas nie stanowiło to dla Japończyków problemu, ale niedawno okazało się, że gry pochodzące z ich kraju nie okupują już czołówek list przebojów. Ani Mario, ani Sonic nie sprzedają się tak, jak kiedyś. Ten problem wydają się rozumieć takie firmy jak Capcom czy Konami. Dlatego większe pieniądze pompowane są w promocję Resident Evil i Metal Gear Solid, czyli gier bardziej nastawionych na zachodnich odbiorców.

Co prawda ciężko oczekiwać, że w Japonii nagle zaczną się sprzedawać hity pokroju GTA, bo jak zauważa Dave Jones: „Mówimy o różnych kulturach i tak naprawdę nie sądzę żeby miało się coś zmienić przez najbliższe lata. Japończycy zupełnie inaczej postrzegają pewne sprawy i inaczej niż my definiują pojęcie dojrzałości". Niemniej jednak, podejście tamtejszych firm do reszty świata zdaje się zmieniać. Stefan McGarry z Segi przyznaje: „Sega Europe skupia się na tytułach tworzonych przez Europejczyków, z treściami odpowiadającymi tutejszym graczom. Przykładem może być chociażby Headhunter. Zamierzamy jednak zachować zdrowy balans tak, by nie zapomnieć o japońskich tradycjach".

Gusta, guściki

Warto zauważyć, że gusta graczy na całym świecie zmieniły się w ciągu kilku lat, czego doskonałym przykładem jest sukces Xboxa. Microsoft doskonale poradził sobie jako nowicjusz na rynku konsol, na dodatek praktycznie bez japońskich hitów, co dla wielu ludzi z branży jest do dziś zupełnie niezrozumiałe. Teraz gigant z Redmond snuje plany globalnej dominacji nie przejmując się zupełnie (no, raczej: nie aż tak bardzo) japońskimi developerami i tamtejszymi odbiorcami, którzy nijak nie mogą się przekonać do konsoli Billa.

Trend do unikania skomplikowania i tak zwanych „słodkości" rozszerza się na wszystkie gatunki gier. Na dodatek, coraz rzadziej pojawiają się pozycje, które można nazwać mianem ambitnych. Rez, ICO czy Otogi, które zostały gorąco przyjęte przez recenzentów, zupełnie nie sprzedały się w Wielkiej Brytanii, nawet pomimo tego, że nie są ani skomplikowane ani dziecinne. Ich gameplay polegający na uczeniu się nowych ruchów, ale przede wszystkim pokazujący abstrakcyjny świat stał się barierą nie do przeskoczenia dla przeciętnych graczy.

Jones przyznaje, że zawsze najtrudniej sprzedać wymagający produkt masowej publice. „Nie tak łatwo przekonać ludzi do czegoś nowego, niekomercyjnego. W końcu chcesz nakłonić graczy, by spędzili z Twoim produktem trochę czasu, może więcej niż planowali. To zawsze jest trudne. Kontrowersyjne treści zawsze z łatwością trafiają do graczy, mimo, że tak naprawdę powinny najlepiej się sprzedawać tytuły o wysokiej jakości, jakby nie były abstrakcyjne".

„Czy tego chcecie czy nie najwięcej będzie się sprzedawać gier prostych, nieskomplikowanych, mało ambitnych. To jak z muzyką – na topie jest Britney Spears czy Spice Girls. Takie są zainteresowania masowego odbiorcy" - Dave Jones

Wygląda na to, że sukces odniosą tylko pozycje skierowane do zupełnie przeciętnego gracza. Dave Jones się z tym zgadza: „Czy tego chcecie czy nie najwięcej będzie się sprzedawać gier prostych, nieskomplikowanych, mało ambitnych. To jak z muzyką – na topie jest Britney Spears czy Spice Girls. Takie są zainteresowania masowego odbiorcy". Stefan McGarry, specjalista od public relations w Sega Europe jest jednak dobrej myśli: „Dobrej jakości tytuły, bogate w zawartość, zawsze podnoszą poprzeczkę dla pozostałych twórców. Jeśli to są śmieci, to po prostu się nie sprzedają. Nie można zapominać, że gracze nie są głupcami, kupują tylko te pozycje, w które się dobrze gra, a nie dlatego, że jest w nich odrobina nagości".

Happy (?) ending

Skoro tak ciężko przekonać graczy do zakupu gry, która nie pokazuje prawdziwego świata, epatuje brutalnością, czy jakąkolwiek grę kiedykolwiek da się nazwać dojrzałą? W sumie powinno to być możliwe. W końcu coraz bardziej liczą się przerywniki filmowe, ich głębia. Tyle tylko, że stworzenie takowych wymaga ogromnych nakładów pracy. Nie mówiąc już o całych grach, jak wspominane wiele razy Zelda, ICO czy Rez. Nie bez powodu takich tytułów jest bardzo mało.

Na pewno jeszcze trochę czasu minie zanim pojawią się prawdziwe, dojrzałe tytuły. Patrząc na te, które już są dostępne ciężko się dziwić, że mało kto uważa gry za nośnik ważnych filozoficznych i emocjonalnych przekazów. Ile gier zmusiło Was do myślenia? Metal Gear Solid? Final Fantasy? Jakie jeszcze? Możliwe, że w chwili obecnej wydawcy i developerzy nie podejmują prób stworzenia takiej pozycji, bo nikt nie chce przecierać szlaku. Jones dodaje: „Takie gry, jeśli już się pojawią, trafią na rynek niszowy. Zupełnie jak z filmami, książkami czy muzyką. I w tym wypadku nie ma znaczenia ile lat będą mieć odbiorcy. Tej grupy nigdy nie da się jednoznacznie zdefiniować. W każdym razie nie można oczekiwać po grach, że staną się czymś innym, niż są. To forma sztuki, która powoli ewoluuje przez ostatnie trzydzieści lat. Zagrożeniem jest to, że te wszystkie konwencje przyjęte przez lata nagle zostaną uproszczone, tak by trafić w gusta masowego odbiorcy. Ważne by nie dopuścić do tego, żeby coraz więcej osób uważało gry za głupie i do powiększenia różnic między japońską szkołą tworzenia gier, a zachodnimi rynkami".

Mielu ■ ■

PS: Najciekawszą cechą rynku gier jest to, że twórcy wciąż unikają jak ognia tematu seksu. Tytułów, w których można się doszukać odsłoniętej piersi (nie mówiąc o czymś więcej) jest jak na lekarstwo, a jeśli już są, to najczęściej nagość pokazana jest w wulgarny sposób, jako forma magnesu przyciągającego do kiepskiej zabawy. Przykładem może być BMX XXX. Okazuje się jednak, że nie tylko twórcy gier unikają tego tematu. Z największej amerykańskiej sieci salonów gier usunięto automaty z grami, w których znalazła się odrobina nagości. Australijskie stowarzyszenie zajmujące się filmem i literaturą dało do zrozumienia, że zakazane zostaną wszelkie tytuły, w których pojawi się nagość. Czy to nie dziwne, że nie ma aż tak wyraźnych sprzeciwów przeciwko brutalności w grach?

Co na to Loża Szyderców?

Matt, niedojrzały i dumny z tego!

Trzy pytania skierowane w powietrze. Czy mówiąc „niedojrzałość", mamy na myśli wszystkie gry? Czy już samo wzięcie joypada w dłonie jest aktem dziecinności i niedorozwoju? Czy bardziej „dorosłe" jest siedzenie w fotelu i przeglądanie kanałów 1-60? Gry to zabawa. Widzisz, pytanie „czy gry są dojrzałe" jest dla mnie tak samo śmieszne, jak „czy filmy są dojrzałe", bądź „czy słuchanie muzyki jest dojrzałe". Tytuły są na tyle zróżnicowane, oferują tak wiele różnych przeżyć (od wydumanego MGS po absolutnie rozrywkowe DDR), że sam decydujesz, na ile dojrzała ma być twoja forma spędzania wolnego czasu. Pytanie o dojrzałość gier, wymyśliła jakaś nieświeża ciocia, której granie kojarzy się ze zgarbionym siostrzeńcem, wiecznie ślęczącym w jednej pozycji nad zbitkiem pikseli. Inna sprawa, czy „dojrzałe" znaczy lepsze? Znam osoby, które moją pasję do gier mieszają z błotem, ale sprzedałyby duszę diabłu, byle tylko dowiedzieć się, co będzie w następnej „Modzie na Sukces" (czy Ridż wie, że Bruk jest w ciąży z Tornem). Myślę, że dla nas – graczy, dojrzałość gier to akurat najmniej istotny problem. Grasz, bo lubisz – reszta Cię nie interesuje. Gry są po części dojrzałe, a po części infantylne. Złożone i bardzo proste, podobnie jak książki, filmy, muzyka i fabularne RPG. A więc wszystko, co składa się na współczesną kulturę masową . Wszystko, co zmusza do przeżyć, przemyśleń, bądź emocjonalnego zaangażowania jest potrzebne, ale jak sam dobrze zaznaczyłeś – są gusta i guściki. Wszystko zależy od punktu widzenia. Jedni znajdą w MGS3 bogatą fabułę i przekaz, inni zaś grę prostą jak drut, w której biegniesz jedną ścieżką do przodu i zabijasz. Jedni cenią prostotę i kontrowersję, innych pociąga innowacja i jakość. A gry mają wszystkie te walory. „Wygląda na to, że sukces odniosą tylko pozycje skierowane do zupełnie przeciętnego gracza" - zgoda, ale kim jest ten „przeciętny gracz"? Może się okazać, że jest mi i Tobie bliższy, niż ktokolwiek inny. Odpowiadając na Twoje pytanie – czy gry są dojrzałe – oczywiście, że są, ale to zależy na ile Ty sam zaakceptujesz ich niedojrzałość.

Kaxi, Krzysiu Marzyciel

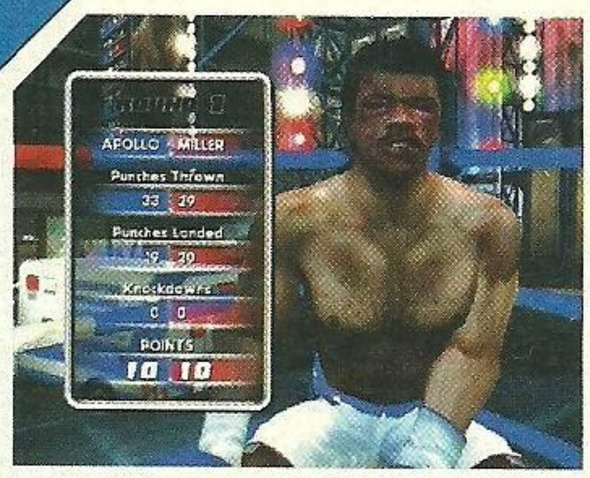
Z niecierpliwością czekam grę, która nie tylko zostanie powszechnie uznana za dojrzałą, ale stanie się czymś w rodzaju dzieła sztuki. Grę, która będzie miała wspaniale wykreowany świat z porywającym designem, który stworzy wspaniały klimat i uwiarygodni wszystkie wydarzenia. Ze świetnie napisaną fabułą, która wciągnie gracza niczym najlepsza książka, a jednocześnie zmusi go do refleksji. Z systemem, który wymusi logiczne myślenie, a nie próbowanie na chybił trafił. Z pewnym przesłaniem. Grę, która nie tylko wywoła najróżniejsze emocje, ale także czegoś nauczy gracza.

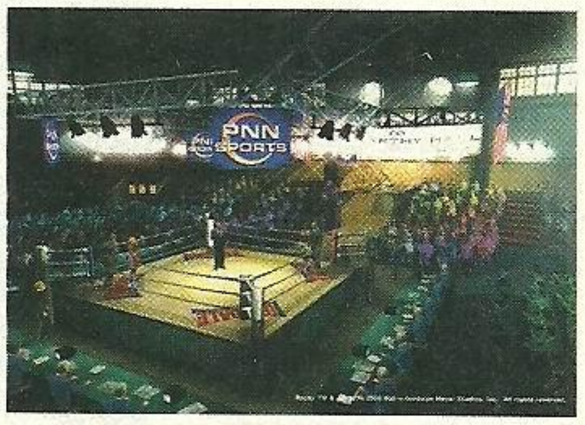
Ukazało się już kilka pozycji, które mają je cechy. Ale czekam na dzieło, które połączy je wszystkie i zaprezentuje na niespotykanym dotąd poziomie. Czy będzie to kolejny MGS lub Final? A może nowa Zelda? Shenmue 3? W każdym razie czekam na przełom, który nakaże inne spojrzenie na gry i zrówna je z innymi dziedzinami sztuki.

Grabarz, któremu trudno się nie zgodzić

Trudno się nie zgodzić z opinią, że ludzie preferują rozrywki proste i szybkie. Nie tylko jeśli chodzi o gry. Zastrzyki adrenaliny są w cenie w ogóle. Stąd właśnie zamiłowanie do palenia po ubikacjach w podstawówce, nurkowania, czy gier typu HALO, albo Tekken. Zastrzyk jest szybki, uniwersalny (więc i grupa odbiorców szeroka). Z drugiej jednak strony wspominany w artykule Dave Jones sprytnie chachmęci faktami na swoją korzyść. Bo pewnie, że GTA to Pac-Man. Pewnie, że grupa docelowa szersza, jeśli gra prosta, ale trzeba pamiętać o jeszcze jednym elemencie: głębokie, dojrzałe gry trzeba umieć zrobić! Normalny młody człowiek, a taki ciągle jest statystycznym twórcą gry, nie ma najgłębszych na świecie przemyśleń dotyczących życia. Popatrzmy na wiek i doświadczenie Molyneaux albo Kojimy. No, dobra, ale można być starym, a i tak pisać wyłącznie kolejne części Mario. Oczywiście, ponieważ wiek tylko ułatwia pisanie gier dojrzalszych. To tak, jak w literaturze. Ilu jest pisarzy fantasy, a ilu pisze świetnie? Ilu jest natomiast geniuszy? Dla mnie wytłumaczenie jest proste. Nawet Ci, co produkują tetrisy, bo niby grupa docelowa gigantyczna, wylizaliby buty połowie populacji, żeby zrobić coś takiego jak MGS czy Fable, ale nie potrafią najzwyczajniej w świecie. I dlatego większość gier, w które gramy to klony samych siebie: uratuj księżniczkę, wrzuć pierścień do wulkanu, zostałeś sierotą – idziesz się zemścić, obcy najechali Ziemię, ziemianie najechali obcych, duszki ganiają żółte kółeczko, które zjada kropeczki. Odsetek twórców genialnych jest – jak wszędzie – niewielki.

- **Dobre:** Fajnie wykorzystana licencja, alternatywne historie bohaterów i dość radosna młóca.
- **Złe:** Zero kreatywności podczas walki - wszystkie combosy są przeprogramowane i trzeba je wkuć.
- **Brzydkie:** Twarze podczas przerywników, niektóre głosy oraz proporcje ciał zawodników.





ROCKY LEGENDS

ZJAZD RODZINNY – ROCKY, DRAGO, APOLLO I CLUBBER ZNOWU RAZEM

Po tym jak Rage, producent poprzedniej części Rocky, zniknął z rynku wszyscy (no, prawie wszyscy, a z pewnością ci, co cokolwiek o tym słyszeli) pomyśleli, że drugiej części nie będzie. Jednak niedobitki po Rage zebrali się do kupy i stworzyli nowe studio developerskie o nazwie Venom Games, gdzie pod egidą Ubisoftu zmajstrowali **Rocky Legends**, grę pod wieloma względami nawet lepszą niż poprzednia część ringowych zmagań najsłynniejszego boksera popkultury. Aha, od teraz Venom Games jest już własnością Take-Two, które tym samym ma wszelkie prawa do wydawania kolejnych części tej gry.
Programiści z Venom Games stworzyli zaskakująco dobry zręcznościowy boks, najlepszy od czasów pierwszej części i jeszcze wcześniejszych zmagań karykatur w dwóch częściach Ready 2 Rumble jeszcze na Dreamcasta.
Tym razem gra jest przede wszystkim o wiele obszerniejsza niż poprzednia odsłona. I niestety, z drugiej strony patrząc, o wiele mniej klimatyczna i „filmowa" niż poprzednie starcie Rocky'ego z odwiecznymi przeciwnikami. Mniej jest chwytających za serce fanów filmu momentów, w soundtracku brak piosenki „Eye of the Tiger" i tak dalej. Jednak na pocieszenie pozostaje nam fakt, że w **Rocky Legends** zapoznamy się z początkami karier każdego filmowego przeciwnika Włoskiego Ogiera (za wyjątkiem Tommy'ego Gunna, który jest w grze dostępny, ale własnej kariery nie ma). Poznamy więc uliczne początki kariery pana Rocky'ego, syberyjski start do wielkiego boksu Ivana, pierwszą wielką wygraną Apollo oraz starcie Clubbera Langa z koleżką spod celi w chicagowskim więzieniu.
W trakcie kariery poznamy dalsze ich losy, aż do finałowych walk i... No tak, to oczywiste – zwycięstwa i wiążącej się z tym alternatywnej historii, która pokazuje co by było, gdyby Włoski Ogier przegrał z Ivanem, Clubberem lub Apollem. Dla fanów filmu jest to z pewnością gratka nie lada, ale ich do **Rocky Legends** zachęcać raczej nie trzeba. Miłym dodatkiem są też zindywidualizowane pod pewnym względem minigierki treningowe. Clubber się podciąga, Ivan robi ćwiczenia na nogi na jakimś high-techowym wynalazku ruskich naukowców, a Apollo odbywa sparringi z przeciwnikami. Rocky zaś... gania kurczaki po podwórku, zupełnie jak w drugiej części filmu! Minigierek jest jednak znacznie więcej i większość z nich jest całkiem fajna, szczególnie zaś te, w których dobrze szło mi od początku, hehe. Reszta jakimś trafem nie spodobała mi się zupełnie... Ale trzeba wszystkie je opanować, żeby móc rozwijać swego podopiecznego podczas kariery i tu z pomocą przychodzi tryb treningowy w menu, gdzie każdą z minigierek możemy katować do woli. Kariera polega zaś na pokonywania kolejnych przeciwników w rankingu. Oczywiście. I tu uwaga – nie warto iść na skróty, kolesi z drugiej i trzeciej dziesiątki pokonać jest bardzo łatwo nawet gdy statystyki naszego fajtera są słabe. Ale potem zaczynają się schody, a wrócić i podpakować się nie da. Sama walka jest banalnie prosta w swych założeniach. To standardowa bijatyka w przebraniu boksu z przeprogramowanymi kombosami i ciosami specjalnymi, a cała rzecz polega tak naprawdę na wkuciu wszystkich kombinacji (a jest ich dość dużo trzeba przyznać) na pamięć i umiejętnym ich aplikowaniu. Co, prawdę mówiąc, po kreatywności jaką daje Fight Night nie bardzo mi się podoba. Wolę intuicyjny sposób walki nie wymagający ode mnie ślęczenia nad przerośniętą listą ciosów. Na szczęście przeciwnicy nie są specjalnie wymagający i przejście wszystkich karier nie powinno zająć Wam więcej niż kilka niezbyt intensywnych wieczorów. Ale wytrenować ciosy jednak warto na wypadek, gdyby jakiś ziomek postanowił sprawdzić, jaki byłby wynik walki Clubbera z Ivanem i wyzwał Was na pojedynek.
Oprawa **Rocky Legends** jako całość przypadła mi do gustu, ale są od tego pewne wyjątki. O ile animacja zawodników jest całkiem fajna, a ich wygląd też plasuje się nieco powyżej średniej, to już proporcjonalność budowy (mały tułów i wielki łeb) i wygląd twarzy szczególnie podczas liczonych na silniku gry przerywników pozostawia sporo do życzenia. Ale, jak już mówiłem, ogólnie jest dobrze i choć nie jest to żaden majstersztyk to całkiem miło patrzy się na okładających się po mordach wirtualnych bokserów. Szczególnie, że po kilku wypłaconych lepach ich twarze zaczynają przypominać rozdeptany placek z wiśniami. Ze słuchaniem bywa różnie, głosy aktorów udających Stallone, czy Mr. T są momentami przezabawne, a momentami słabe. Podobnie jest z odgłosami uderzeń i publiką. Najfajniesze z tego wszystkiego są utwory znane wszystkim fanom filmu, które świetnie budują klimacik, zwłaszcza, gdy tuż przed nokautem zaczyna rozbrzmiewać w głośnikach pompatyczny kawałek wyjęty wprost ze ścieżki dźwiękowej filmu.
Ciężka tak naprawdę sprawa jest z **Rocky Legends**. Niby usunięto najważniejsze błędy poprzedniczki, jak choćby ten pozwalający bezkarnie okładać przeciwników zawsze tą samą kombinacją ciosów prostych, a ich sztuczna inteligencja pozwala im na prowadzenie dość skutecznej walki to jednak z drugiej strony, jest to gra tak żywotna, jak długo zajmie Wam przejście karier czterech bohaterów tej zabawki. Z kumplami też można niby chwilę pograć, ale bez przesady, na dłuższą metę jest to stanowczo za mało wciągające. Błędem moim zdaniem jest brak jakiegokolwiek trybu gry online, może tam znalazłoby się więcej przeciwników, bo taki na przykład Fight Night zrobił swego czasu całkiem sporą karierę na Xbox Live. Być może w następnej części tryb online się znajdzie.
O ile oczywiście kolejna odsłona Rocky'ego kiedykolwiek powstanie, ale o tym zadecyduje już Take-Two.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox — Living in America!

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Venom Games
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.1

Ivan Drago pakuje pod czujnym okiem ubranych w gustowne dresiki trenerów.

RECENZENCI W STYCZNIU

Styczeń to podobno miesiąc, w którym nic ciekawego się nie dzieje. Nonsens...

BANAN
Zmagłował do oporu nowego Residenta, czym wzbudził zrozumiałą zazdrość reszty redakcji czekającej na swoją kolejkę. A czekając na najnowszą grę Capcom przegryzł jednym takim japońskim horrorkiem.

BLIZZARD BEAST
Rozczarowanie z powodu słabej kondycji Ghost Recon 2 na PlayStation 2 zmieniło się w euforię, gdy wreszcie poszybował wraz nową częścią Ace Combat. Timesplittersów też sprawdzał, a jakże.

KAXI
Niestety - egzemplarze The Legend of Zelda: The Four Swords nie dotarły do Polski przed zamknięciem tego numeru. Na szczęście GameCube otrzymał innego ciekawego erpega w postaci Tales of Symphonia.

MATT
Pojawienie sie w redakcji PlayStation Portable podziałało na Matta jak płachta na byka. Dobrze, że wcześniej porządnie ograł i zrecenzował kilka gier - między innymi Viewtiful Joe 2 oraz Mercenaries.

MARCELLUS
Marcellus sporo czasu spędził z wersjami preview nowych gier EA Sports, a najwięcej chyba z NBA Street v3. Nieźle wciągnęły go także skoki narciarskie oraz przygody Ivana Drago... co zresztą zaraz przeczytacie.

MIELU
Mielu w tym miesiącu sprawdził jak szeroka jest oferta gier konsolowych - od pinballa, przez turowego erpega, walki mechów i rtsa... Stał się też szczęśliwym posiadaczem Xboxa i gdy nie pisze, nadrabia zaległości.

GRABARZ
TimeSplitters: FP to idealna gra dla człowieka lubującego się w testowaniu multiplayerowej rozwałki na znajomych. Myślicie, że skąd bierze te wszystkie ciekawostki? Obserwuje zezwierzęconych graczy i robi notatki.

QOORA
Sporo się działo u kurczaka - przeprowadzka, poszukiwania celu w życiu i okaleczanie nieprzyjaznych gladiatorów to rzeczy, które zarządziły w styczniu. Zapraszamy do świetnej recenzji Shadow of Rome...

JAK OCENIAMY GRY?

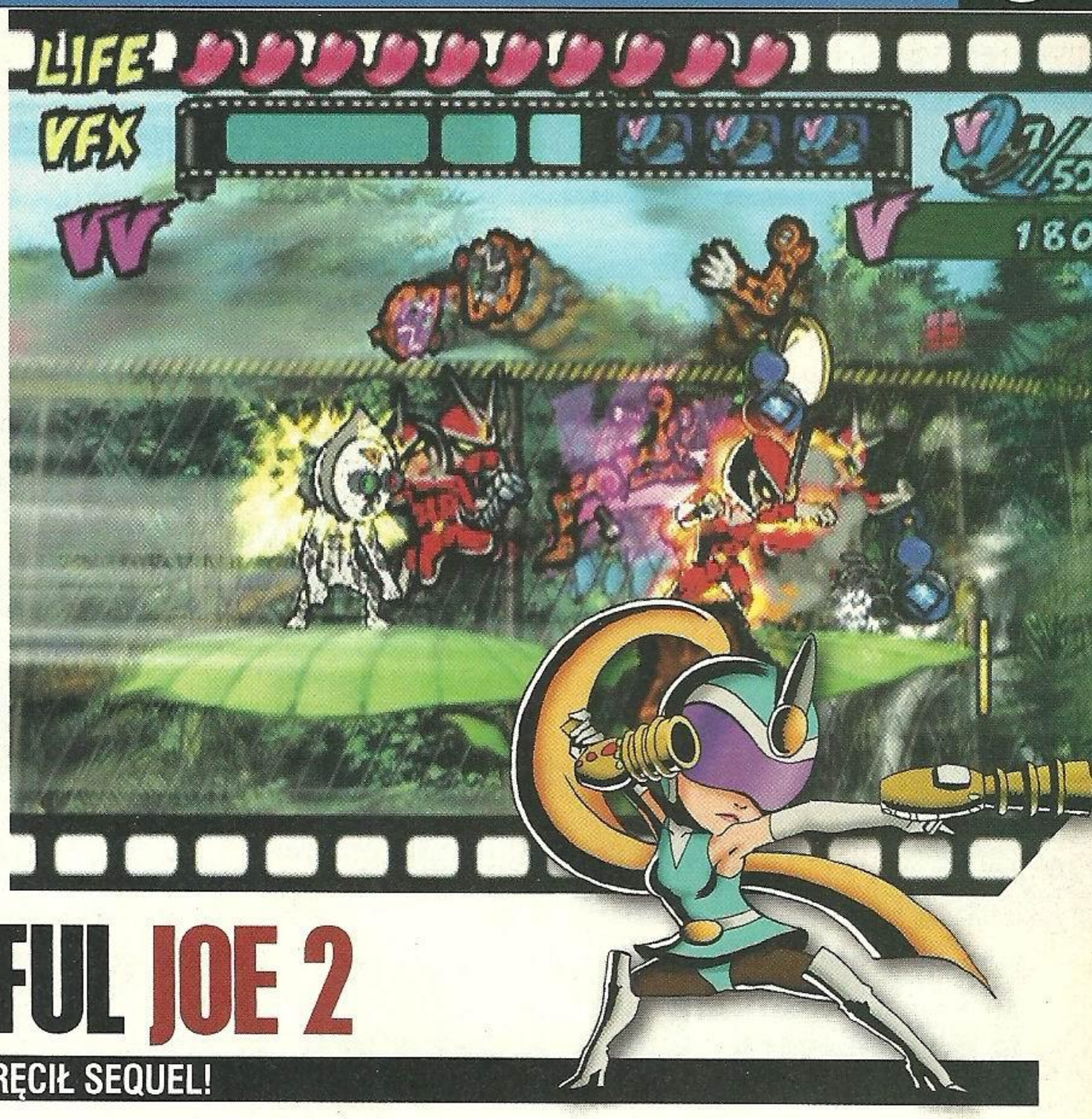
Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę? Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrac.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

- **Dobre:** Uzależniające walki, piękna oprawa, jeszcze więcej przeciwników i tona zabawy!
- **Złe:** Brak kooperacji (ta gra aż się o to prosi!), drobne zwolnienia akcji na PS2.
- **Brzydkie:** Tylko dwie grywalne postacie...

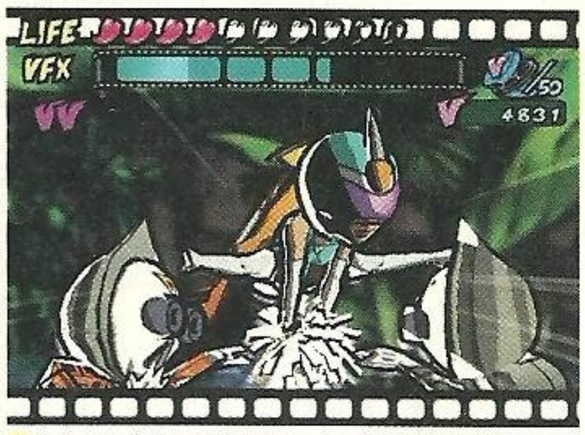
NAJCHŁODNIEJSZE POSTACIE W V-ŚWIECIE

1. Dante – siwowłosy wymiatacz po niespodziewanym debiucie w Viewtiful Joe na PS2 z miejsca stał się moją ulubioną postacią! To, co ten koleś wyrabia z podwójnymi spluwami i ogromniastym mieczem nie tylko ekspresowo wysyła blaszane kukły do piachu, ale z miejsca czyni go najniebezpieczniejszym w dystansie i najskuteczniejszym w bliskim kontakcie Johnem V Zabiyaką!
2. Joe – miałem spory niedosyt po ukończeniu pierwszej części gry. Chciałem sprawdzić Joe'ego w innych sytuacjach, przy większej ilości przeciwników. To, co czeka na szalonego malca w sequelu można w skrócie porównać do solidnej uczty! Tak licznych i sycących walk Jurek jeszcze nie stoczył! 36 Chambers i Reel Select tylko mu w tym pomaga!
3. Captain Blue – granie nim przypomina w sumie wymiatanie Joe'em, jednak Blue jest jednym z najbardziej wartościowych zawodników V-serii. Aby go zdobyć, należało w pierwszej części gry rozwalić poziom trudności Ultra V-Rated, który był momentami tak obłędnie i niemiłosiernie trudny, że po jego ukończeniu moczyłem łapy w sodzie! Tym większa satysfakcja z posiadania Blue na karcie pamięci.
4. Atsushi Inaba – człowiek, który to wszystko wymyślił od podstaw. Inaba-san zasilił szeregi Capcomu siedem lat temu, a pierwszym projektem przy którym dłubał był Devil May Cry. Inaba to człowiek od zbierania nagród. Kilka z nich wpadło mu za rewelacyjny Steel Batalion, a reszta przy okazji Viewtiful Joe. Strach pomyśleć, co będzie, gdy Okami – odważnie zaprojektowane i wykonane, najnowsze dzieło mistrza wreszcie ujrzy światło dzienne! Będzie kolejny hit!



VIEWTIFUL JOE 2

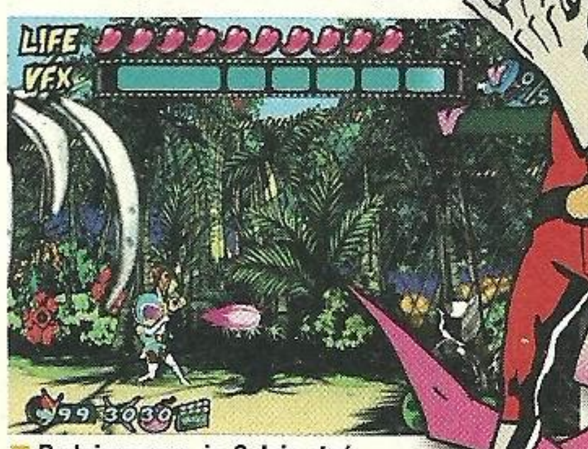
SZALONY JOE NAKRĘCIŁ SEQUEL!



Jeden z nielicznych screenshotów promujących Sylvię, jako postać, która dobrze sprawdza się w walce.

Cokolwiek zjadł ten dinozaur, nieźle sponiewiera jego żołądkiem.

Żywa oprawa graficzna i stado mechanicznych inwalidów do rozłupania!



Podejrzewam, że Sylvię stać jednak na trochę więcej, niż plucie glutami. Niestety...

Joe ma już rok. Dokładnie tyle czasu minęło od premiery pierwszej części gry, która niespodziewanie dla niej samej doczekała się statusu multiplatformy i anime'owanego serialu. Viewtiful Joe to jeden z najbardziej oryginalnych wymysłów, jakie opuściły studia Capcom. Joe to taki mały spryciarz, który rok temu wskoczył na filmowy plan i po obdarowaniu fachowymi mocami przeprowadził istną czystkę w szeregach oddziałów podstępnego Kapitana Blue. Jureczek bił, kopał i kręcił widowiskowe specjały pozbywając się przy tym całych zastępów morderczych kukiełek. Proste zasady plus wyżyłowany poziom trudności momentalnie wepchnęły Joe do mojej ścisłej czołówki gier. Ciężkie zadanie czekało zatem na Atsushiego Inabę, szalonego twórcę pierwszej części. Niewiele mógł zmienić w stosunku do Viewtiful Joe, ale jednocześnie musiał ją tak podkręcić, aby wywoływała równie wielkie emocje. I rzeczywiście, pomijając całą masę dodatków, usprawnień i bonusów – **Viewtiful Joe 2** to w dalszym ciągu oldschoolowe, ślicznie oprawione mordobicie, polegające na sianiu totalnej zadymy i wyprzedaży efektownych specjałów! Nie liczcie na większe reformy, czy totalną zmianę wizerunku gry. To po prostu stary dobry Joe podniesiony do potęgi drugiej. Nadal bezkonkurencyjny! Akcja sequela zaczyna się w miejscu, w którym ukończyliście jedynkę. Joe nie zdąży nawet zejść z ekranu. Momentalnie pojawia się bowiem pokrak o ksywce „Mroczny Imperator", który zmienia nawróconego Kapitana Blue w statuetkę i sporo miesza w świecie gry. Joe ponownie bierze sprawy w swoje ręce, ale tym razem towarzyszyć będzie mu Sylvia, wybranka serca, ostro zajarana pierwszą częścią gry! **Viewtiful Joe 2** to w skrócie dwójka grywalnych bohaterów, siedem napakowanych akcją poziomów i dziesięć godzin ostrej jatki. Jeśli podobała się Wam pierwsza część gry, to sequelem będziecie zwyczajnie zachwyceni. Zmiany? Są, ale nieduże. Zdziwił mnie fakt, że pomimo wprowadzenia do zabawy Sylvii, zabrakło trybu kooperacji. Joe i kobietka uczestniczą w tym samym scenariuszu, a w dowolnym momencie można ich wymieniać. Jeśli podobnie jak ja, nie za bardzo polubicie się z Sylvią, to poza kilkoma logicznymi zagadkami możecie w ogóle nią nie grać. Tu i tak chodzi wyłącznie o Joe'ego i ten nieprawdopodobny power zamknięty w jego walecznych kończynach! Zatem **Viewtiful Joe 2** to w dalszym ciągu zabawa wycelowana wyłącznie w samotników. Zabawa na najwyższym poziomie, w trakcie której będziecie miotać się przed telewizorem, ugniatać do oporu przyciski pada i rzucać wyzwiskami na poziom trudności. Garnitur zdolności małego szaleńca pozostał bez zmian. Do oporu korzystać będziecie z możliwości, jakie daje Slow (spowolnienie czasu) i Machspeed (przyspieszenie), które świetnie sprawdzają się w walce z przeciwnikami. Nadal podziwiać będziecie przecudowną animację Joe'ego i sposoby, jakimi omija nadlatujące pociski. Niejednokrotnie spłonie Wam kineskop, gdy dopakowany do granic możliwości bohater zamieni się w płonącą kometę, bądź ciśnie blaszaną lalką w całą gromadę jej pomocników. To jest właśnie power tej gry. Zabawy z Sylvią średnio przypadły mi do gustu. Dziewczyna jest wolna (brak Machspeed to ogromne niedopatrzenie!), ale rekompensuje to sobie dwiema pukawkami i Replayem, pozwalającym siać potrójne zniszczenia. Replay przydaje się do niektórych zagadek, poza tym jest bezużyteczny. Ani razu nie udało mi się nikogo nim zabić. Grając, należy kontrolować pasek VFX, dzięki któremu wszystkie te cudne sztuczki stają się możliwe, a który schnie w zastraszającym tempie. Fajnym patentem jest możliwość wymiany całego VFX na jeden, megapotężny strzał zdmuchujący z powierzchni ziemi wszystko, nawet bakterie. **Viewtiful Joe 2** rządzi się prostą zasadą – więcej, szybciej, lepiej. Dotyczy to zarówno przeciwników, których jest teraz zatrzęsienie, jak i zagadek wymagających momentami sporej dawki myślenia i małpiej zręczności. Światy, które zwiedzi Joe (bo Sylvią i tak nikt nie zechce grać) namalowane zostały z większą finezją i wyczuciem niż w poprzedniczce, pozwalają też na znacznie większą ingerencję. Nie zabraknie obleśnych i trudnych do pokonania bossów, ale jeśli ukończyliście poprzednią część to taktyka ich rozwalenia okaże się dziwnie znajoma. Żywotność gry postarają się przedłużyć fajne bonusy, nieobecne w prequelu. Jednym z nich jest zestaw trzydziestu sześciu minigier. Jedne trzeba ukończyć w określonym czasie, inne rozwalić z małą ilością energii na koncie. Kapitalna sprawa – jeszcze więcej bicia! Drugim dodatkiem jest Reel Select, czyli wgląd w ukończone wcześniej poziomy i możliwość żyłowania wyników do upadłego. Innymi słowy – raj dla graczy lubiących wyciskać z gier ostatnie soki.

I taki właśnie jest **Viewtiful Joe 2.** Zabawy będzie z nim przynajmniej dwa razy więcej niż z poprzedniczką, a to za sprawą równie wysokiego poziomu trudności, superwidowiskowych walk i tony dodatkowych trybów rozgrywki. Trochę żałuję, że w tym bonusowym szaleństwie, Capcom nie dorzuciło więcej grywalnych postaci. Joe może się w końcu trochę opatrzyć, a Sylvię... przemilczę. Jeśli szaleliście rok temu z Viewtiful Joe, sequel jest dla Was obowiązkowy. Pozostali... zaatakujcie Jureczkiem stado blaszanych kukiełek, a potem spróbujcie podważyć te słowa: Joe ROX!

Matt ■ ■

PS2 | GCN — W pełni sycący sequel!

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Clover
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.8

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

PODRÓŻE W CZASIE SĄ MOŻLIWE! I TO OD JAK DAWNA...

Czas wyruszyć w czas!
Już w 1957 roku, w jednym z najbardziej renomowanych amerykańskich magazynów poświęconych zagadnieniom naukowym dopuszczono do publikacji tekst, który udowadniał, że podróże w czasie są jak najbardziej możliwe. Wszystko to wykalkulowano i sprawdzono. Najwięksi specjaliści potwierdzili: w obliczeniach nie ma błędu. Wszystko jest poprawne z matematycznego punktu widzenia. Będzie tylko bardzo trudno osiągnąć wypisane tam warunki. Na co wszystko błyskawicznie zareagował jeden z największych fizyków naszych czasów Stephen Hawking i rzekł: „Weźmy to na zdrowy rozum. Gdyby podróże w czasie były możliwe, już dziś przeżywalibyśmy inwazję turystów z przyszłości. Na pewno są jakieś prawa fizyki, których jeszcze nie znamy, a które podróże w czasie czynią niemożliwymi". Odpierano te zarzuty bardziej i mniej sensownie. Mówiono mu na przykład, że jest wiele równoległych światów i że rzeczywistość cały czas się rozdziela na różne swoje wersje. Taką na przykład, w której zagadnęliśmy z jakąś laseczką i została ona naszą żoną i taką, w której zabrakło nam ikry, żeby się odezwać i nigdy więcej już panienki nie spotkaliśmy. Umówmy się, że to wytłumaczenie jest takie sobie. Ale są też inne. Na przykład bardzo zdroworozsądkowa opcja. Cóż z tego, że podróż w czasie jest możliwa, skoro ludzkość musi najpierw dotrwać do momentu, aż będzie ją mogła wykorzystać. Być może tak się akurat złoży, że na rok przed odpaleniem pierwszej maszyny czasu, ludzie zdetonują się podczas jakiejś wielkiej wojny atomowej i w ten sposób cofną się do świata Mad Maxa, a nie ruszą ku podróżom w czasie. Może to jest właśnie przyczyna braku turystów z przyszłości.

Z prochu powstałeś...

Zanim jednak to nastąpi bez wątpienia pojawi się kilku takich, którzy podejmą próbę uratowania ludzkości od zagłady. **TimeSplitters: Future Perfect** mówi wręcz kto to będzie. Historia trzeciej części, jednej z najbardziej barwnych strzelanek naszych czasów, to historia dwupłaszczyznowa. Pierwsza płaszczyzna jest formalna. Oto część trzecia, wyrwana dosłownie przez Electronic Arts Eidosowi i promowana z siłą wodospadu. Dlaczego aż tak mocno? Co tu dużo gadać – rynek gier elektronicznych mocno działa w kierunku strzelanek fpp. Seria HALO, Half Life, Counter Strike, Medal of Honor, Doom, a teraz TimeSplitters. Nie ma drugiego gatunku gier reprezentowanego przez tak silne i rozpoznawalne tytuły. Toteż każdy wydawca chce mieć pod swoimi skrzydłami przynajmniej jedną krówkę do dojenia. Najlepiej, jeśli miałaby ona opcję cięcia przez sieć, bo na tym zarabia się najlepiej i praktycznie niweluje to możliwość grania na piratach. Sami powiedzcie, czy to nie brzmi dla firmy dobrze? Stąd też EA wyłapuje takich perełek ile się da. I wyłapała także TimeSplitters. Druga płaszczyzna historii TS:FP, to linia scenariusza. Znów spotkamy dzielnego zabijakę imieniem Cortez. Cortez, to ktoś o powierzchowności Riddicka i mentalności luzackiego samca homo sapiens. Lubi sobie postrzelać, nie boi się niczego, włazi gdzie się da, rozwalanie przeciwników jest dla niego przede wszystkim niezłą zabawą. Z drugiej strony nieobojętny jest na powab płci przeciwnej, choć raczej lubi sobie przygruchać laseczkę, niż uwieść jakąś damę uroczą kolacją we dwoje. Wiecie, co mam na myśli. I taki właśnie kolo wyrusza z XXII wieku w podróż w czasie, żeby odszukać źródło, a najlepiej zniszczyć słynne kryształy czasu. Kryształy czasu wpadły w łapska tytułowych „timesplittersów", czyli obcych spoza naszej galaktyki, którzy teraz latają po epokach i psują nam historię na potęgę doprowadzając finalnie do upadku ludzkości. Nie pozostaje więc nic innego, jak poczołgać

Cortez wypróżnia magazynek w walce z bojowym śmigłowcem. Czuć niesamowity power dzierżonej spluwy!

Paradoksy czasowe są okej – zwłaszcza, gdy alternatywnego „siebie" należy chronić od straszydeł.

- **Dobre:** Scenariusz, tony opcji dla jednego, jak i kilku graczy. Możliwość ustalania wielu parametrów rozgrywek.
- **Złe:** Licha inteligencja komputerowych przeciwników. Wraz ze wzrostem poziomu trudności robią się po prostu szybsi, a nie mądrzejsi.
- **Brzydkie:** Zombiaki są brzydkie, bueheheheh...

Przysłowie mówi: „Z babą jak z drzwiami – jak się nie trzaśnie, to się nie zamknie."

Kryształy czasu wpadły w łapska tytułowych „timesplittersów", czyli obcych spoza naszej galaktyki, którzy teraz latają po epokach i psują nam historię na potęgę doprowadzając finalnie do upadku ludzkości.

się za nimi przez czas, namierzyć i wyrwać możliwość korzystania z podróży w czasie (najlepiej łącznie z wnętrznościami). Tym właśnie będziemy się w grze zajmować.

Jazda, kochanie!

Tryb dla jednego gracza opowiada historię Corteza, którym pokierujemy z perspektywy pierwszej osoby i podróżować będziemy po różnych zakątkach Ziemi w poszukiwaniu potęgi timesplittersów, bo dość szybko się okaże, że nie są oni znów tak obcy. Przemierzymy więc Szkocję (a tam olbrzymi zamek), pobawimy się w latach sześćdziesiątych, pobrykamy w potwornej współczesności, a nawet będziemy stawiać odpór przeciwnikom na poziomie, który jest rozpędzonym pociągiem. Trzeba jasno powiedzieć, że tryb misji w TS:FP to jedna wielka przygoda. Rozpisana genialnie, wciągająca i depilująca włosy z głowy, łącznie z brwiami. Z drugiej jednak strony cierpi na kilka mniejszych i większych błędów, jak chociażby wątpliwa inteligencja przeciwników, którzy po prostu wyskakują i jedyne czego nam potrzeba do ich pokonania to refleks. Pewnie, że i dobry gnacik by się przydał. Tu z pomocą pędzą pistolety, karabiny, miotacze ognia, karabiny niszczące duchy (razem z goglami, żeby te duchy widzieć), lasery, snajperki, działka stacjonarne, a nawet miotacze harpunów, czy kije do baseballa. Te ostatnie, co najzabawniejsze, świetnie się sprawdzają przeciwko zombiakom,

co dodaje rozgrywce odpowiedniego pomlasku mięseczka. Pychotka. Oczywiście rodzaje broni zależne są od epoki, w której się znajdujemy. Wspólny dla wszystkich epok jest jedynie „zegareczek" Corteza. Urządzenie, za pomocą którego można przemieszczać przedmioty na odległość (czasem się przydaje) oraz wyświetlające mapę. Wiele broni ma dwa tryby strzelania (które zmieniamy wciskając „górę" na krzyżaku). Dla przykładu pistolet może mieć tłumik lub nie, a karabin - nasadkę na rakiety. Na układ i projekty samych poziomów także narzekać nie można. Wszystkie misje dla pojedynczego gracza mają ręce i nogi, a co więcej, pełno w nich dziwnych i śmiesznych patentów, co kręci jak zapach świeżej wanilii. Widać, że autorzy włożyli nie tylko talent, ale i serce w przygotowanie kolejnego odcinka przygód Corteza. Ale znacie mnie. Jak się chcę czepić, to się czepię. Jest kilka miejsc, w których ewidentnie zabrakło „bożego palca". Na przykład wąskie alejki, które przemierzamy w przebraniu. Chodzą po nich także nasi wrogowie, ale ze względu na kamuflaż nie zwracają na nas uwagi. Niestety nie da się ich ominąć, bo ich obiekt zajmuje całą szerokość alejki. Trzeba więc pełznąć za nimi, aż nie dotrze się do jakiegoś rozwidlenia i dopiero tam skorzystać z okazji na pójście w inną stronę. Wróćmy jednak do samych misji. Jest także możliwość dosiadania pojazdów i to zarówno na miejscu „operatora" karabinu, jak i kierowcy. Ciężarówki, jeepy – wszystko. Kto do tego zasiada? My, rzecz jasna, albo nasz partner, bo w prawie każdej misji mamy partnera z danej epoki. W latach sześćdziesiątych jest to groovy biseksualny strojniś, który, kiedy dokonujemy rzezi krzyczy: „To chyba największa jazda, jaką miałem z mężczyzną!". A w roku 1994 sexy panienka z napisem „ździra" na koszulce, włosami w kucyk, kabaretkami na nogach, mini spódniczką i plecaczkiem w formie misia fikającego łapkami przy każdym ruchu. Jest więc mocarnie, jak sami widzicie.

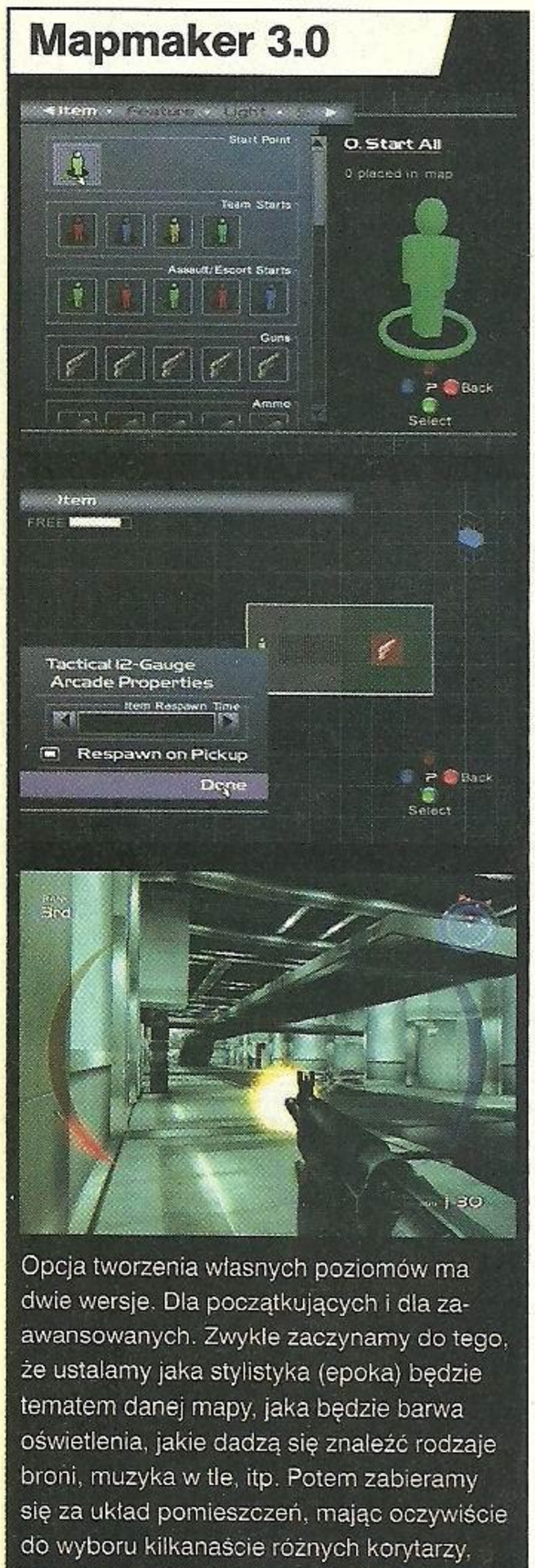
Nie ma tu zbyt wiele kombinowania, a wręcz przeciwnie. Głównie przemy przed siebie i walimy do wszystkiego, co się rusza.

Iiiiiiiii chaaaaaaaaa...!

A co się ruszać może? Ouuu, bejbe! Jeden z lepszych patentów

Szalone pomysły Radykałów

Najprostszą metodą, żeby zobaczyć co się święci w całej grze, jest odpalienie trybu pojedynków i sprawdzenie jakie mamy do wyboru postacie. Są oczywiście do wyboru wszystkie ludzkie postacie w grze i kilkadziesiąt potworów. Oskórowany człowiek z głową jelenia, wielki gruby facet z każdą piersią ściśniętą stalowymi opaskami, dinozaur, człowiek z nogami z żelaznych prętów, wypatroszona świnia bez głowy, roboty kilku rodzajów, zombiaki, bałwanek, szalony naukowiec, dziewczynka z zakrwawionymi ustami, pozszywany z kawałków ludzkiego ciała strach na wróble – co tylko sobie wybierzecie. Prawdę powiedziawszy pół biedy zobaczyć ich w menu opcji, ale spróbujcie się bronić przed szarżującą na Was tuszką wieprzową, która właśnie wychynęła z kanałów w Wenecji. Nie jest prosto.



Opcja tworzenia własnych poziomów ma dwie wersje. Dla początkujących i dla zaawansowanych. Zwykle zaczynamy do tego, że ustalamy jaka stylistyka (epoka) będzie tematem danej mapy, jaka będzie barwa oświetlenia, jakie dadzą się znaleźć rodzaje broni, muzyka w tle, itp. Potem zabieramy się za układ pomieszczeń, mając oczywiście do wyboru kilkanaście różnych korytarzy, komnat, rozwidleń i elementów krajobrazu. Wreszcie na koniec możemy swoją mapę przejrzeć i załadować do pamięci, wpuszczając się ludzikiem w jej korytarze. Taka mapa, po sprawdzeniu i przetestowaniu jej przez kumpli gotowa jest do podzielenia się nią z innymi i radosnych testów. Nie obiecujcie sobie jednak cudów – żeby robić dobre mapy potrzebna jest nie tylko cierpliwość, ale także talent i oczywiście pomysł. Ciekawego pomysłu żaden edytor sam nigdy nie stworzy.

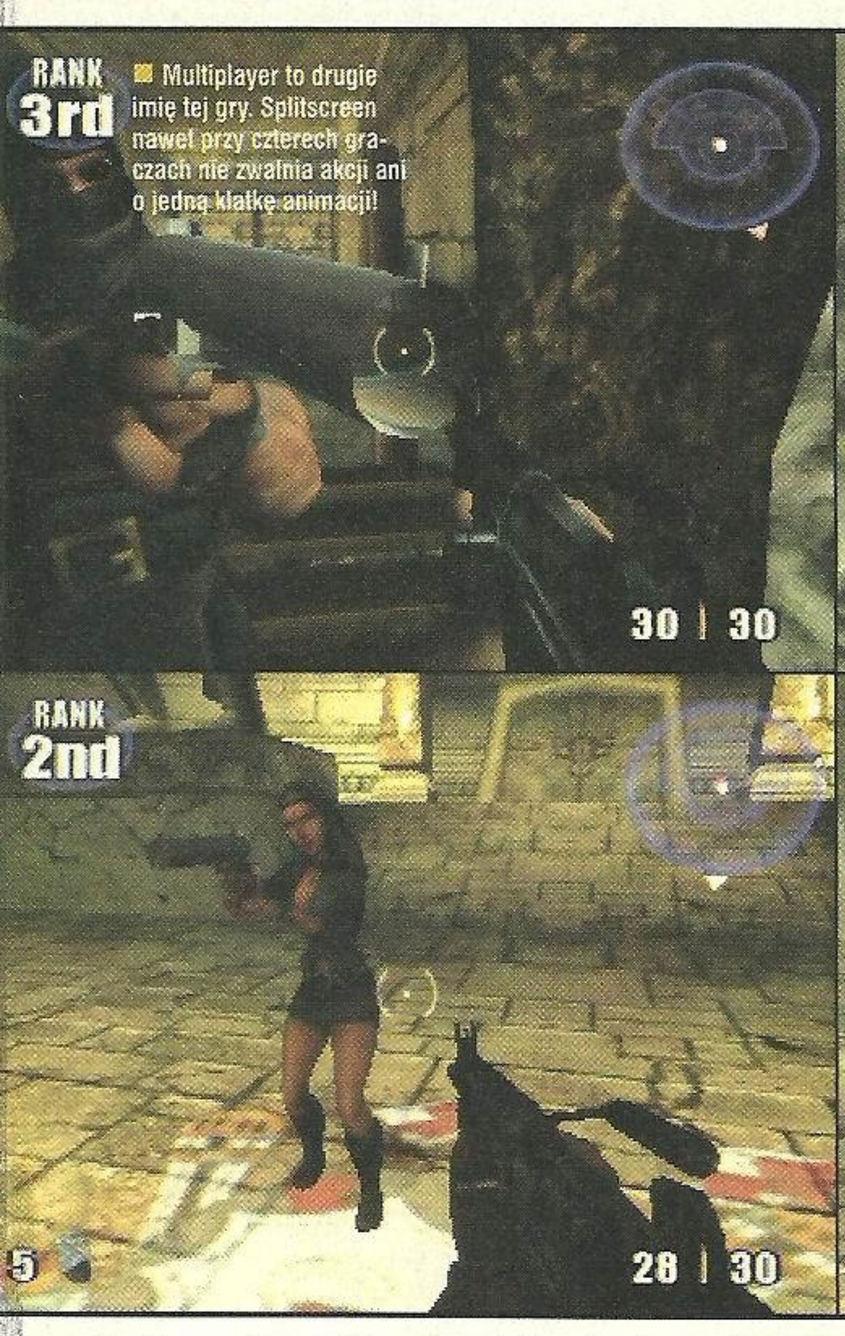
odbywa się właśnie w roku 1994, kiedy trafiamy do nawiedzonego domu. Dom zaś szybko okazuje się tajnym laboratorium, w którym zrobiono zombiaki i one oczywiście nawiały. Ile pieluch zmieniłem podczas tego poziomu, to tylko ja wiem. Wyobraźcie sobie rozwalanie zombiaków kijem baseballowym, zupełnie ciemne korytarze. Klimat, nastrój... Apteczki w szafach, które zbieramy sobie bez stresu, a w jednej szafie nagle zombiak. Albo zniekształconych naukowców sobie wyobraźcie. Albo wzmiankowaną wcześniej niunię, która gdzieś znika, potem ją widzimy, podchodzimy, a ona się odwraca i rzuca na nas z ustami na całą prawie twarz. Okazuje się, że pewna grupa potworów potrafi naśladować wybranych ludzi! Albo sypialnia. Wchodzimy do środka, a tam łóżko, ktoś przykryty kołdrą, ale już się nie podniesie: wszystko zakrwawione, a w kołdrę wbito siedem noży. Jedne drzwi dalej pokoik dziecięcy. Klocuszki, konik na biegunach... jeszcze się buja... Jakby nigdy nic. Aaaaa! Strach wejść w ogóle! Dwa pomieszczenia dalej kuchnia. Szarżują na nas na dwóch nogach wypatroszone, wielkie wieprze bez głów! Zastrzyk adrenaliny jak podczas reanimacji na pogotowiu! Chłopaki poszaleli maksymalnie! To jeszcze nic. Jaka jest najlepsza broń na zombiaki? Oczywiście miotacz harpunów!

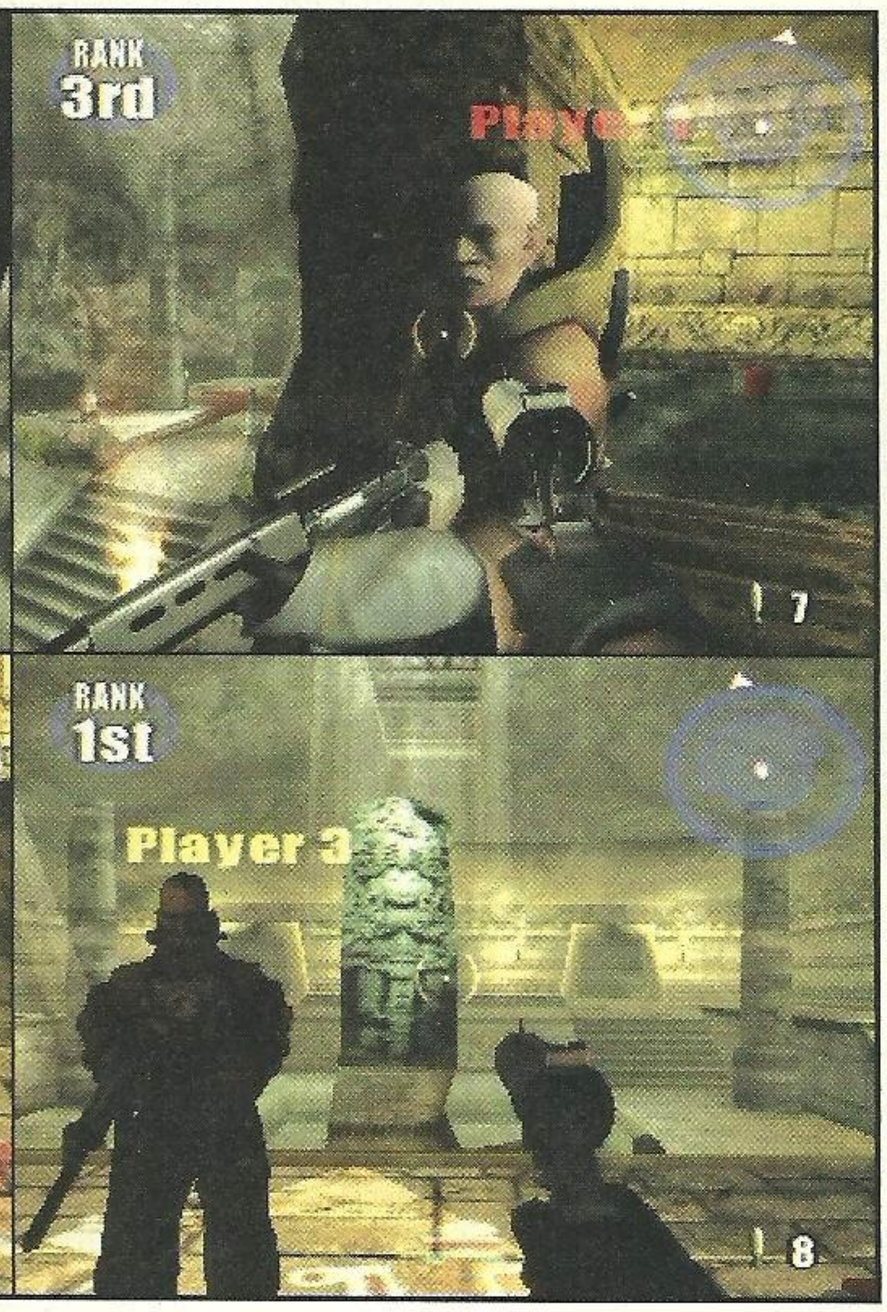
Zbieramy sobie do niego amunicję, a kiedy wreszcie jest okazja, szyjemy w przeciwników grubymi na dwa centymetry i długimi na ponad metr stalowymi prętami, które potrafią utkwić w korpusie ofiary, albo w jej czerepie. Sporządzenie sobie zabawnego „jeżyka" nie nastręcza większych trudności i daje niemało zabawy. Ale w **TimeSplitters: Future Perfect** będą też misje podczas których przyjdzie nam rozwiązywać zagadki logiczne w postaci puzzli, przesuwanek i kodów. Będziemy grzebać po cudzych komputerach i główkować gdzie mogą się znajdować interesujące nas pliki. Będziemy wreszcie pomagać sobie dzięki zastosowaniu sprytnego triku. Otóż nasz bohater spotyka sam siebie! Jak to się dzieje? Najpierw po prostu spotykamy sami siebie i ten nasz drugi ja pomaga nam w wybrany sposób. Kieruje nim konsola. Przechodzimy tę scenę i niedługo po niej mamy okazję skorzystać z okienka w czasie, które cofa nas do sceny pomagania sobie samemu. Teraz odgrywamy rolę „tego drugiego ja". Rewelacyjny patent i Cortez prowadzi w tych scenach dość zabawne dialogi. Między innymi o tym jak świetny zespół tworzy sam ze sobą. Podsumowując: między rokiem 1914 a 2401 pojawią się dziesiątki okazji, żeby nas zaskoczyć, wprawić w osłupienie pomysłowością i zabawnością tytułu. Jest to bez wątpienia zabawka warta zakupu nawet, jeśli nie mamy możliwości śmigania z nią przez sieć.

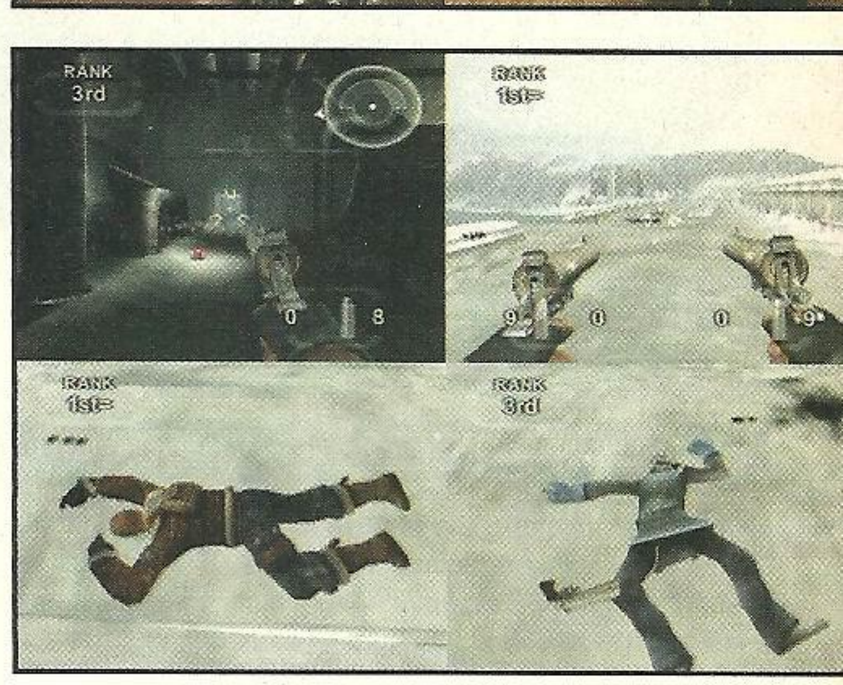
W tej grze, KAŻDA wymiana ognia to satysfakcjonujące wyzwanie. Tak dobrego FPSa mogły wyrzeźbić jedynie zdolniachy z Free Radical Design.

Wspólna piaskownica

Tym niemniej jeśli odwiedzi nas kolega, wciąż możemy pograć z nim na podzielonym ekranie. Być może zabawa wtedy daleka jest od ideału, ponieważ niektóre poziomy są zdecydowanie zbyt obszerne dla małych zespołów (np. Wenecja). Sporo się trzeba naszukać i nakombinować. Toteż dwóm osobom najbardziej polecam zabawę we wspólne przechodzenie trybu dla jednego gracza. Można się bawić jednocześnie i sobie pomagać. Sprawdza się zwłaszcza w scenach z pojazdami i walkach z bossami. W ostateczności można skorzystać z wbudowanego w grę edytora własnych map i stworzyć własną arenę do zabawy – nieco mniejszą niż prezentowane w grze. Autorzy gry zakładają, że takie mapy







Gra jest przepyszna. Ciągle w nią rzezam i ciągle mi się nie znudziła. Fakt, że mam już obcykane poziomy dla jednego gracza nie przeszkadza mi grać w cooperative ze znajomymi. Zabawa jeszcze większa.

Multiplayer to drugie imię tej gry. Splitscreen nawet przy czterech graczach nie zwalnia akcji ani o jedną klatkę animacji!

będziemy potem publikować w sieci i pobawią się dzięki temu nie tylko nasi znajomi, ale też osoby zupełnie nam nieznane. W kwestii budowania map – niewiele dodano nowości do znanych standardów. Wszystko składa się z modułów i trzeba będzie poczekać na wybitnie cierpliwych użytkowników tej gry, którzy sprawią, żeby przygotowane cegiełki-gotowce zagrały wspólnie jakiś artystyczny koncert. Jak jednak pokazuje historia trafiają się tacy wszędzie, liczmy więc na to i tu. Sami dla siebie w opcji sieciowej możemy poodkrywać ponad 150 różnych postaci, które będą nas reprezentować na świecie. Od laseczek z plecaczkami, przez żołnierzy, po roboty. Czego dusza zapragnie. Wbudowano też w grę specjalne menu, które zmienia proporcje postaci, sprawiając na przykład, że powiększają się wszystkim głowy. Cóż tu dużo gadać. TimeSplitters FP wygląda na monstrualną grę sieciową, która z tonami trybów dla kilku graczy po prostu wchłania gracza w całości.

Sieć globalna

Zapewne na Zachodzie tryb online będzie jednym z najpoważniejszych argumentów przemawiających za zakupem Future Perfect. Zarówno na PS2, jak i na Xboksie zabawimy się w szesnaście osób, z pełną komunikacją głosową. Autorzy niewątpliwie celują w stworzenie sieciowej społeczności, bo będzie i wsparcie dla klanów, zapowiadają rozbudowane statystyki oraz możliwość wymieniania się mapami. Zapowiada się... smacznie.

Jak Cię widzą, tak Cię słyszą...

Od strony graficznej **TimeSplitters: Future Perfect** nie jest może cudem, ale spełnia podstawową zasadę rządzącą grami tego typu: działa ultrapłynnie. PAL 60 śmiga jak rtęć na zjeżdżalni! Owszem, kilka razy zdarzyło mi się dostrzec jakby spowolnienie, ale fakt, że nie jestem tego do końca pewny sprawia, że nie złożę tego na karb wad gry. Kolejne poziomy gry za każdymi kolejnymi drzwiami mają do zaoferowania coś nowego. Backtracking (czyli łażenie po własnych śladach w kółko) praktycznie w tej grze nie istnieje. Czepić się można dość jawnej prostoty niektórych elementów gry. W pomieszczeniach mało jest przedmiotów – zwykle stolik, taborecik, czy łóżko. Od czasu do czasu kilka szafek czy szuflad i to wszędzie podobnych. Ale z drugiej strony zdarzają się elementy nie do uwierzenia. Na przykład wchodzimy do głębokiej piwnicy, gdzie w wielkich beczkach jest wino. Omijamy pijanego w sztok strażnika, który memła sobie pod nosem historie własnych miłosnych podbojów i strzelamy w beczkę. Wylewa się wino. I nagle ciurka go mniej i mniej, a potem przestaje. Zgadnijcie co się wydarzy jeśli strzelimy teraz raz jeszcze nad poprzednią dziurką, a co jeśli strzelimy pod dziurką. Tak, tak. Z otworu nad poprzednią dziurą nie popłynie nic, a z otworu pod nią jeszcze pocieknie nieco wina. Nie do wiary, prawda? Taka właśnie jest ta gra!

Z drugiej strony nieco powtarzalne modele przeciwników, zwłaszcza w ramach jednego poziomu: wyglądają jakby wyszli z jednej formy, ale też – na szczęście – większości i tak nie zdążycie się przyjrzeć.

Co zaś dotyczy fizyki – nasz bohater niestety nie może skakać, może za to kucać. Można też kopać i wysadzać beczki, oraz bardzo efektownie wyrzucać wrogów w powietrze, na przykład za pomocą shotguna. Jest to rzecz jasna znacznie uproszczony efekt, jaki znamy z bardziej zaawansowanych tytułów (Splinter Cell), ale wielce przyjazny dla gracza, bo dodający zagraniom spektakularności.

A teraz... umieracie!

Krótko mówiąc gra jest przepyszna. Ciągle w nią rzezam i ciągle mi się nie znudziła. Fakt, że mam już obcykane poziomy dla jednego gracza nie przeszkadza mi grać w cooperative ze znajomymi. Zabawa jeszcze większa.

A potem biegam sobie śmiesznymi zwierzakami i pykam w deathmatch, na przykład w takiej wersji, że zawodnik raz uśmiercony odradza się, ale nieco mniejszy. Są tam takie dziwactwa! Co tu kłamać – mam monstrualną słabość do tytułów, w które ktoś włożył mnóstwo pracy. I oto kolejny taki tytuł. Świetnie, że na wszystkie konsole, bo jest tego wart.

Kolejna mocna strzelanka z perspektywy pierwszej osoby dołącza do armii. Płynna, śliczna, pełna rzeczy do odkrywania, sekretów i opcji gry zarówno dla jednego gracza (są nawet boty do treningu!), jak i dla graczy kilku. Przez sieć i na podzielonym ekranie. Dla zupełnych samotników świetny scenariusz.

O, rany: od dziś, kiedy ktoś będzie próbował powiedzieć strzelanka z jajem, niech od razu powie **TimeSplitters: Future Perfect**. Koniec i kropka.

Grabarz ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — FPP z ikrą jak najlepszy kawior! Mniaaaam

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Free Radicals
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb, internet.

9.4

Druga opinia

Wreszcie się doczekałem. Po dwóch latach wałkowania części drugiej zawirowała w czytniku płytka z jej następcą. Godnym następcą. Biorę do ręki pada, robię kilka kroków, oddaję strzał i już wiem, że to jest to! Nie Halo, nie Killzone, właśnie TimeSplitters to ma! Iskierkę magii, ideologiczną spuściznę największego fpp wszechczasów, Perfect Dark. Żadnego skakania, żadnego falling damage, czy innych bzdetów – to strzelanina w najczystszej postaci! I do tego jak wykonana – grafika jak żyleta, animacja płynna jak Azja ostatnimi czasy, udźwiękowienie na najwyższym poziomie. Tryb Story to rewelacyjna zabaweczka. Poziomy są dużo dłuższe niż poprzednio, ciekawsze i bardziej dopracowane. Masa rzeczy dzieje się dookoła, nie ma mowy o nudzie! Sporą innowacją są pojazdy, wypadły całkiem fajnie. Future Perfect wreszcie stało się krwawe! Widać, że EA chce trafić z tym tytułem do jak największej grupy odbiorców. Do tego wszechobecny humor, choć często bardzo niedwuznaczny (Me and my pussy are gonna have some fun!). Ciekawy, rozbudowany arsenał (choć liczyłem na większy) – pistolety, karabiny, strzelby i wyrzutnie rakiet to standard; ale oprócz tego jest tu masa egzotycznych i niespotykanych cacuszek. Gracz ma tu masę roboty! Na odblokowanie czekają blisko dwie setki (!) botów. Mamy tu trzynaście wspaniałych poziomów w trybie story, do skończenia na trzech poziomach trudności. Mamy także osobno liczony (wreszcie) co-operative, dzięki czemu zabawa jeszcze dwukrotnie się wydłuża. Mamy Challenge (21 sztuk), w którym występują zarówno znane i lubiane pomysły (Behead the Undead) jak i szereg nowych zadań (choćby Cat Driving). Mamy Arcade League, choć niestety skrócony w stosunku do poprzedniej odsłony („tylko" 27 misyjek do zaliczenia). Mamy wreszcie Arcade Custom, źródło nieskończonej zabawy z botami lub kumplami (albo jedno i drugie) – kilkanaście trybów rozgrywki, zacna liczba map i opcji dodatkowych. Oprócz splitscreena, multiplayer online. Do tego wszystkiego dochodzi Mapmaker – także rozbudowany, choć ciągle jest to bardziej proste narzędzie dla graczy, oferujące możliwość szybkiego stworzenia ciekawych poziomów do multiplayera, niż profesjonalny edytor leveli. Może to i lepiej. W każdym razie opcja wymiany map z graczami z całego świata to niepodważalna zaleta, jeszcze wydłużająca zabawę. To gra na lata. I dobrze, musi wszak starczyć do kolejnej części. Jest w niej kilka bzdur (przełączanie trybu strzału zamiast dwóch fire'ów), ale poza tym nie ma się do czego przyczepić. Dla mnie to w tej chwili bez dwóch zdań najlepszy fps i gdybym ja oceniał byłoby 9,7. Jak to mawia Cortez – Time to split! [Blizzard Beast]

FURRY TALES

RTS? NA KONSOLE? Z OWCAMI I WILKAMI? O RANY.

Bardzo rzadko zdarza mi się zasiadać do komputera z zamiarem pograniа w cokolwiek. Jeszcze rzadziej mój wybór pada na strategie czasu rzeczywistego. Typowe rtsy zupełnie nie pasują do pięknego świata konsol, który znam i kocham. Na szczęście **Furry Tales** jest grą krótką i przez chwilę zabawną. Obowiązkowa dawka informacji na początek. Dziesięć misji dla pojedynczego gracza, tyle samo dla chętnych do zabawy w trybie kooperacji na podzielonym ekranie. Dwa poziomy trudności na starcie, hard do odblokowania. Poza tym galeria znaków zapytania, które w miarę postępów gracza staną się artworkami. Obrazki są ładne, ale nie jest to coś, o czym będziecie myśleć podczas bezsennych nocy. Tyle. Aha, jeszcze jedno. Strony konfliktu – owce i wilki. Udało mi się zagrać tylko kędzierzawymi trawogryzarkami. Dziwne. W zapowiedziach było wyraźnie napisane, że da się wcielić w zjadaczy Czerwonych Kapturków. Trudno.

Konflikt między obiema rasami trwa od dawna, ale to właśnie za sprawą gracza na pewien czas zapanuje pokój. Wystarczy wypełnić dziesięć prostych zadań, co starcza na trzy, cztery godziny zabawy. Powaga, sam byłem zaskoczony, że tak szybko to wszystko poszło. Pecetowcom zdarza się w tym czasie rozegrać tylko jedną „partię".

Furry Tales jest bardzo uproszczone. Wojskiem dowodzi się przy pomocy jednej z trzech kluczowych dla fabuły postaci. To znaczy, wszystkimi trzema na raz. Gracz może przeskakiwać między nimi w czasie rzeczywistym. Po co? Okazuje się, że tylko nimi można kierować. Każda z postaci może zdecydować, który oddział pójdzie z nią odkrywać tajemnice mapy, to ona wskaże, kogo należy atakować. Przełączając się między nimi można prowadzić atak na trzech frontach. Pod warunkiem, że złapie się szybko sterowanie, które nie jest zbyt trudne, ale bywa uciążliwe. Kwadratem skacze się między kolejnymi jednostkami/oddziałami, można je przywołać do siebie lub odwołać. Trójkątem zarządza się budynkami. Gdy trzeba zajmować się produkcją wojsk, bieganiem po mapie i przywoływaniem kolejnych oddziałów, naprawdę ciężko się nie pomylić. Na szczęście przeciwnicy nie są zbyt wymagający. Potrafią minąć wojsko gracza w ślepym ataku na budynki i wtedy łatwo ich wykosić. Zresztą budynki same się bronią. Jak się okazuje, najważniejsze w grze jest właśnie ich przejmowanie, dotyczy to zwłaszcza elektrowni. To dzięki nim przybywa kasy na produkcję wojsk, którego zresztą może być ściśle określona ilość. Moje sny o armii wielkości całej planszy nie mogły się spełnić.

Zarzuty? Jasne. Mimo wszystko gra jest trochę za krótka, tryb co-op nie jest taki zabawny, bo plansze są te same co w przypadku singla. Ścieżka dźwiękowa jest uboga, co oznacza, że ciągle leci to samo, ale przynajmniej pasuje do zabawy. Drażni mnie za to fakt, że nie można zaznaczyć kilku jednostek, a trzeba wybierać między całymi oddziałami. No i nie da się zlecić obrony wybranego miejsca. Przeciwnik może atakować bezkarnie pod nosem moich żołnierzy, a oni ani drgną.

Słówko jeszcze o grafice – jest poprawnie, ale przydałoby się więcej niż trzy różne środowiska, w których toczą się boje. Szkoda też, że żołnierze i otoczenie nie prezentują się zbyt dobrze, ot kilka poligonów na krzyż. Jest poprawnie, jak na niskobudżetowy i tani tytuł przystało, ale nic więcej. Jeśli macie ochotę i możliwość to wypożyczajcie. Kupować nie ma sensu.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Owieczki już nie takie słabe.

- **Wydawca:** Phoenix
- **Producent:** Mad Monkey
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.4

PINBALL HALL OF FAME
THE GOTTLIEB COLLECTION

TO BĘDZIE TYLKO KOLEJNY PRZELOTNY ROMANS

Jakoś tak już jest, że ze związku konsol i flipperów nie wychodziło nigdy nic dobrego. Czy ktokolwiek jest w stanie bez zastanowienia wymienić tytuł jakiegoś hitowego pinballa? Nie, bo takich zwyczajnie nie ma. Hall of Fame nie wyłamuje się z szeregu, dumnie dołączając do wielu przeciętniaków, o których za pięć minut nikt nie będzie pamiętał.

W poszukiwaniu sposobu na zachęcenie graczy do zakupu tego tytułu autorzy wpadli na pomysł, by zaproponować zabawę na siedmiu z najpopularniejszych stołów świata. Odwzorowano je z najdrobniejszymi szczegółami, nie zapomniano o oficjalnych rekordach, dołączono też oryginalne plakaty/ulotki reklamujące owe maszyny. Jak wiadomo na flipperowych stołach są specjalne miejsca, o których warto wiedzieć w trakcie zabawy - jeśli trafi się tam bilą łapie się porządnego bonusa, czy coś w tym stylu. Jeśli ktoś chce się dowiedzieć gdzie warto trafiać może odpalić sobie mały „przewodnik". Lektor spokojnym głosem opowie o najskrytszych zakamarkach stołu. Dla chętnych dołączono również historię wszystkich dostępnych w grze flipperów.

Wszystko to brzmi bardzo ładnie i może robić wrażenie. Na kustoszu jakiegoś muzeum.

Po odpaleniu gry czułem jakbym przeniósł się w czasie. Przed rozpoczęciem zabawy trzeba „przejść się" po wirtualnym salonie pełnym automatów – starym, utrzymanym w klimacie filmów o kowbojach. Grafika jest okrutnie zubożona, straszą tekstury z epoki pierwszej generacji gier na PSX. Lepiej od razu przejść do zabawy niż zwiedzać to obleśne miejsce. No może trochę przesadziłem używając słowa „zabawa". Kulka z upodobaniem spada tak żeby nie można było jej trafić. Ciężko też wyczuć jak ją uderzyć, by poleciała tam gdzie by się tego chciało. Wiele razy zdarzało mi się bardzo mocno dusić przyciski na padzie z nerwów, bo kulka wciąż zbyt nisko podlatywała. Oczywiście na nic się to zdało. Na szczęście same stoły są całkiem ciekawie zaprojektowane. Na przykład na jednym jest niższy poziom – taki mini stół odwrócony tak, że bila

spada odwrotnie niż na górnym poziomie. Standardowo co jakiś czas można skorzystać z dodatkowej kulki, bądź dwóch. Należy też pamiętać o wyborze właściwego widoku. Autorzy zaserwowali ich aż osiem, z czego tylko na trzech da się grać. No chyba, że ktoś jest hobbitem, ledwo wystającym ponad stół i jest przyzwyczajony do tego, by nic nie widzieć podczas zabawy.

Ciężko napisać coś więcej na temat Hall of Fame. Gra nie prezentuje nic, czym mogłaby zapaść na dłużej w pamięci. Nonsensem byłoby wymagać fajerwerków graficznych, ale to nie oznacza, że autorzy mogą sobie pozwalać na zastosowanie ubogich tekstur i niewielkiej ilości detali. A za dźwięki mają u mnie wielkiego minusa. Każdy, kto kiedykolwiek miał styczność z flipperami wie, jak cudownie inaczej odzywają się takie maszyny. Nienawidzę grać z wyłączonym dźwiękiem, ale w tym wypadku po prostu nie idzie słuchać tych pisków, plumknięć czy jak to nazwać, dłużej niż dwie minuty. Sytuacji nie ratuje też muzyka. To śmieszne, że lepiej prezentuje się Pinball Dreams 2 czy Pinball Fantasies, w które grałem dobre dziesięć lat temu. Zaraz, a może to o to chodziło autorom? Może Hall of Fame miał być małą wycieczką w przeszłość. Średnia grafa, obleśny dźwięk i zabawa, która dawno straciła miejsce w sercach graczy. Tak sobie myślę, że chyba tylko jacyś Japończycy (może Capcom?) mogliby zrobić dziś miodnego pinballa. Tylko po co?

Mielu ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Tylko dla maniaków.

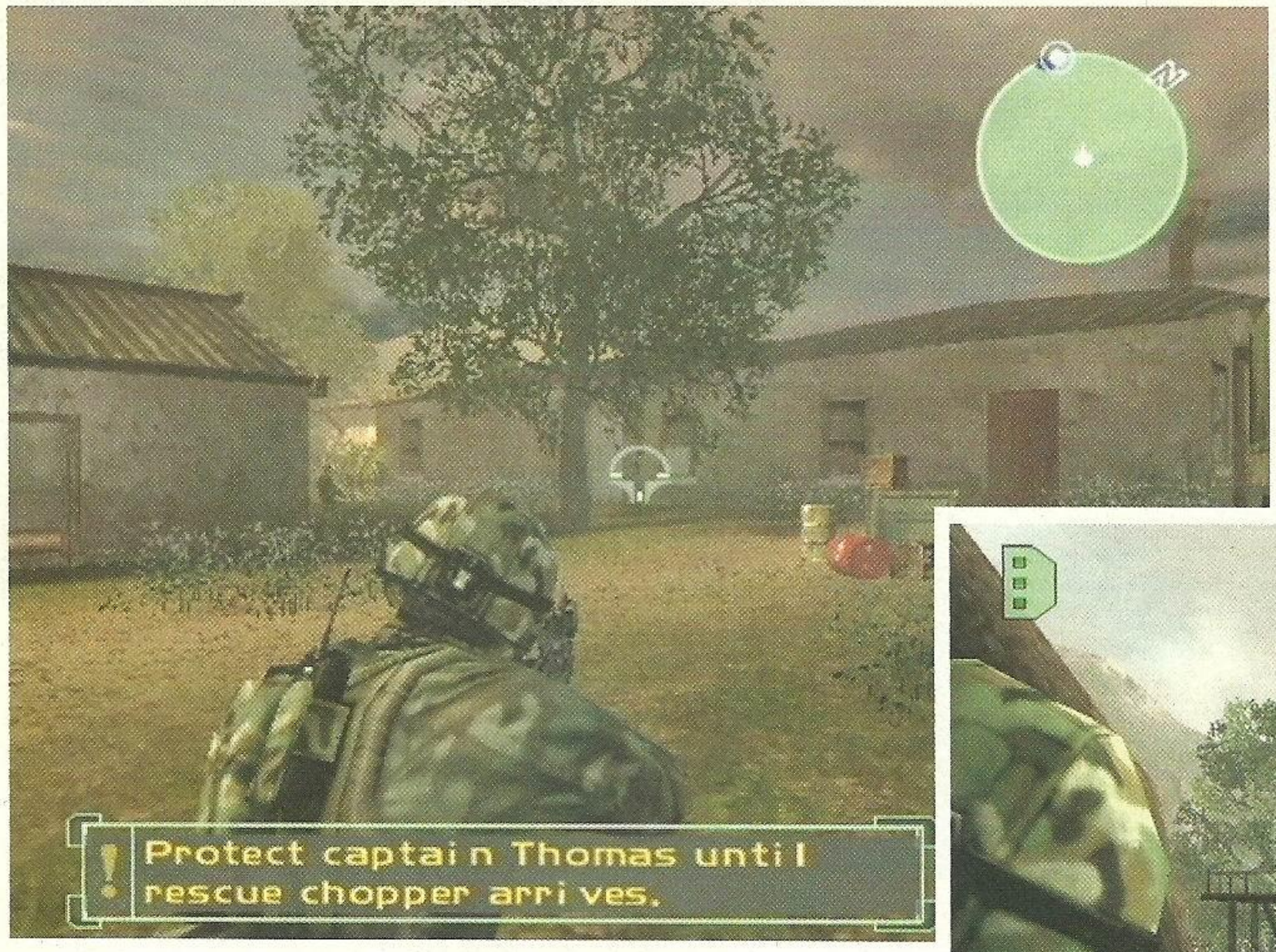
- **Wydawca:** Crave
- **Producent:** Farsight Studios
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

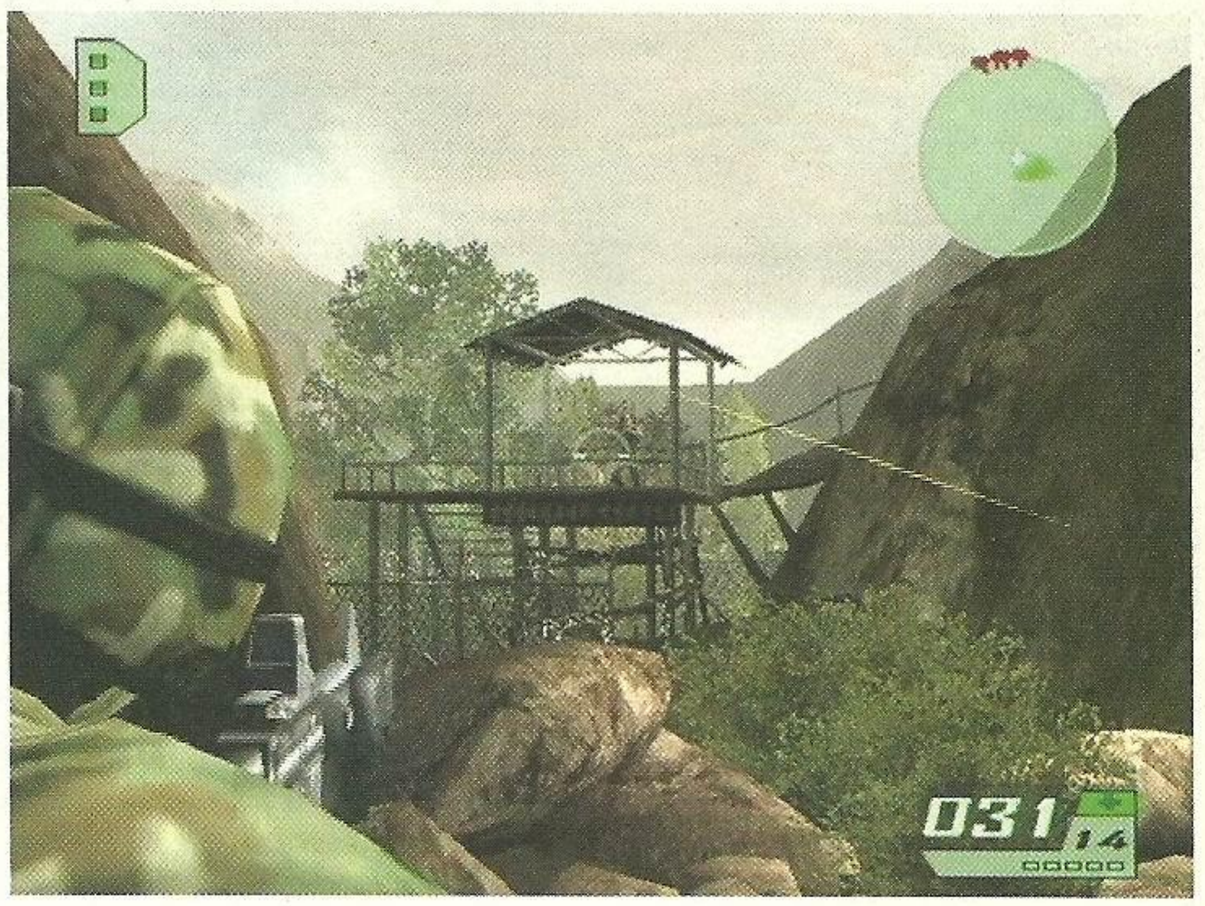
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc

4.7

- **Dobre:** Ta wersja jest niespecjalnie dobra...
- **Złe:** ...a do tego stała się zwykłą strzelanką. Potrafi sfrustrować.
- **Brzydkie:** Tekstury z oddali, pop-up.



Ślepym i głuchym Ghostom w nocy nie pomaga nawet noktowizja - dalej potykają się praktycznie o siebie.



GHOST RECON 2

KOREAŃSKA REPUBLIKA LUDOWO-DEMOKRATYCZNA SERDECZNIE ZAPRASZA!

W recenzji Tom Clancy's Ghost Recon 2 w zeszłym miesiącu Grabarz przedstawił specyficzną sytuację tej gry na różnych platformach. Przypomnijmy – wersja na konsolę Sony nie ma absolutnie nic wspólnego z grą o tym samym tytule dostępną na konsoli Microsoftu. Na PS2 gra została od podstaw stworzona przez team z Szanghaju, odpowiedzialny między innymi także za konwersję Splinter Cella. O ile jednak Splinter Cell na PS2 był całkiem dobrą grą, o tyle **Ghost Recon 2** jest pozycją raczej mizerną.

Wydarzenia opowiedziane w grze rozgrywają się w roku 2007. Wszystko zaczyna się od tajemniczego zatonięcia amerykańskiego okrętu wojennego u wybrzeża Korei Północnej. Do zbadania co i jak wysłany zostaje oddział Ghostów. Fabuła jest do bólu standardowa i sztampowa; mamy złego generała, dzielnych komandosów i klasyczne dla tego typu gier misje. Także sztampowe, niepowiązane ze sobą w żaden szczególny sposób, natomiast do bólu liniowe i poskryptowane.

Nie wiedzieć jakim sposobem nasz oddział przeszedł w ogóle badania lekarskie, przecież oni wszyscy są ślepi jak krety! Nie są w stanie ustrzelić absolutnie nikogo, więc gracz będzie zmuszony własnoręcznie posłać każdego przeciwnika do piachu. Ci z kolei są tak wątli i niedożywieni, że ruszać im się nie chce. Ot, stoją w miejscu, jak jakieś kołki i beznamiętnie strzelają w naszym kierunku. Wzrok natomiast mają taki, że nasza drużyna może tylko pozazdrościć. Trafiają z największych odległości bez najmniejszych problemów, nawet, jeśli leżymy sobie spokojnie ukryci w krzakach. My oczywiście nie jesteśmy w stanie przez rzeczone krzaki nic dojrzeć, więc musimy bawić się w podchody i kombinować, jak tu dobrać im się do skóry. Teoretycznie możemy wydawać członkom naszej grupy rozkazy, ale tak naprawdę nie trzeba tego robić. Niewiele tu daje kombinowanie, parcie na chama do przodu przynosi o wiele lepsze efekty. Wystarczy nie wychylać się za bardzo i celnie strzelać.

Zabawa wcale nie jest łatwa. Nie ma zapisywania stanu gry w dowolnym momencie, twórcom nie przyszło także do głowy, żeby umieścić na poziomach jakieś checkpointy. Niektóre misje są naprawdę długie i trudne, a zginąć można w każdej chwili – wystarczy, że nie zauważymy jednego przeciwnika, który w tajemniczych okolicznościach potrafi się znienacka pojawić za naszymi plecami. Potrafi to mocno sfrustrować. Gra jest także potężnie poskryptowana i za każdym razem wszystko dzieje się tak samo. Ot, idziesz i wiesz, że zaraz wybiegnie trzech przeciwników, którzy zawsze pobiegną na z góry upatrzone pozycje i nic specjalnego więcej nie pokażą. Dlatego też każdą misję trzeba powtarzać dopóty, dopóki nie nauczysz się poziomu na pamięć. Potem już nie będziesz raczej miał problemów. Na szczęście śmierć członków naszego oddziału nikomu w kwaterze głównej nie robi różnicy – wystarczy, że nasz wojak przeżyje. To w sumie logiczne; ślepych komandosów nikt nie potrzebuje. Pokazuje to także, jak bardzo gra poszła w kierunku bezładnej strzelanki, a nie taktycznej gry zespołowej. Trochę szkoda. Szkoda także, że twórcy nie umożliwili zabawy w trybie fpp, który tak silnie związany jest z tą serią gier.

W stosunku do wersji na Xboxa także tryb multiplayer prezentuje się bardzo biednie – nie uświadczymy tu w ogóle możliwości zabawy na jednej konsoli. Dostępna jest tylko rozgrywka online, a i nawet tam liczba trybów nie powala. Są jedynie trzy: przebijanie się drużyny atakującej przez punkty defensywy drużyny broniącej, przejmowanie pewnych punktów na poziomie oraz klasyczny counterstrike'owy deathmatch. Nie wyobrażam sobie, aby multiplayer w **Ghost Recon 2** kogokolwiek przyciągnął na dłużej, maniacy SOCOMa zaś w ogóle nie powinni patrzeć w stronę tego tytułu.

Arsenał dostępny w grze jest ubogi. Do wyboru mamy dosłownie kilka rodzajów broni. Snajperka, bazooka, karabin z granatnikiem, ciężki karabin, pistolet, granaty – standard. W grze zastosowano także Havok, ale trochę z nim przesadzono – wrogowie trafieni ze snajperki fruwają w powietrzu jak szmaciane lalki. Wygląda to przekomicznie. Wizualnie gra prezentuje się niezbyt urodziwie. Cały czas towarzyszy nam ta sama paleta kolorów, obiekty są proste i niczym się nie wyróżniają. Z nowatorskich efektów graficznych, zastosowanych w tym tytule, wymienić koniecznie trzeba imponujący pop-up, zwłaszcza jeśli chodzi o roślinność. Gracz może poczuć się jak Pani Wiosna – gdzie jego stopa nie postanie, tam ziemia obsypuje się kwieciem i bujną zielenią. Obsypuje się także wyższej jakości teksturami, ponieważ te podziwiane z większych odległości przypominają jako żywo gry z Nintendo 64. Faktycznie, jeśli tak wygląda tytuł napisany od podstaw na PS2, to aż strach pomyśleć, jak wyglądałaby konwersja z Xboxa. Oprawa dźwiękowa jest także przeciętna i absolutnie niczym się nie wyróżnia. Jeśli już jesteśmy przy kwestiach technicznych warto wspomnieć, że w grze występują potwornie długie loadingi.

Niestety, **Ghost Recon 2** zawodzi praktycznie na całej linii. Brakuje mu zbyt wielu rzeczy, w tym także tak kluczowych, jak dobra sztuczna inteligencja przeciwników i naszej drużyny, czy dobrze zbalansowany poziom trudności.

To przeciętnie wykonana, momentami bardzo frustrująca strzelanka.

Blizzard Beast ■ ■

Przed Ubisoft Shanghai jeszcze długa droga, ale z pewnością za kilka lat dołączą do pierwszej ligi.

PlayStation 2 — Przeciętniak. Momentami frustrujący.

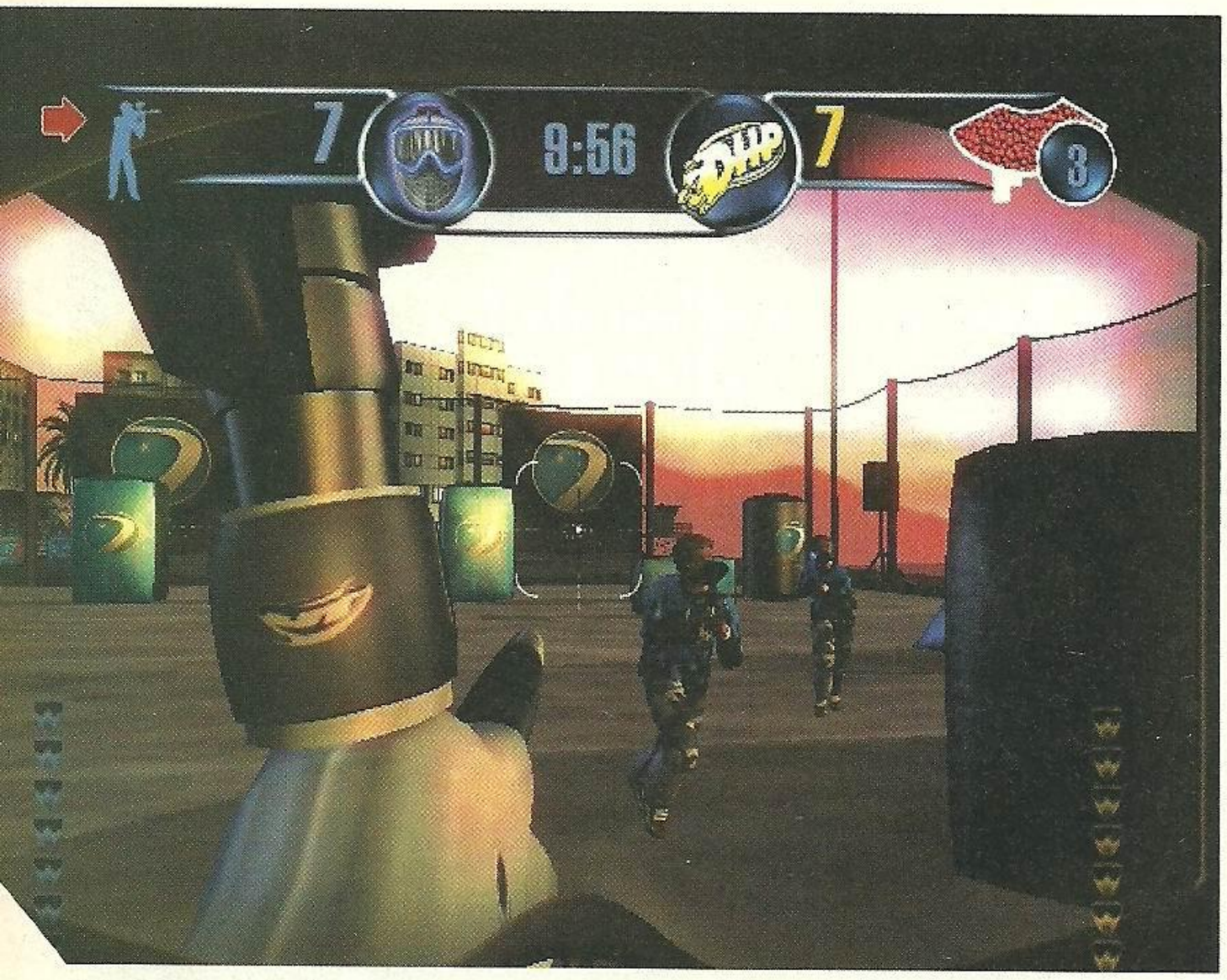
- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubi Shanghai
- **Liczba graczy:** 1 (8)

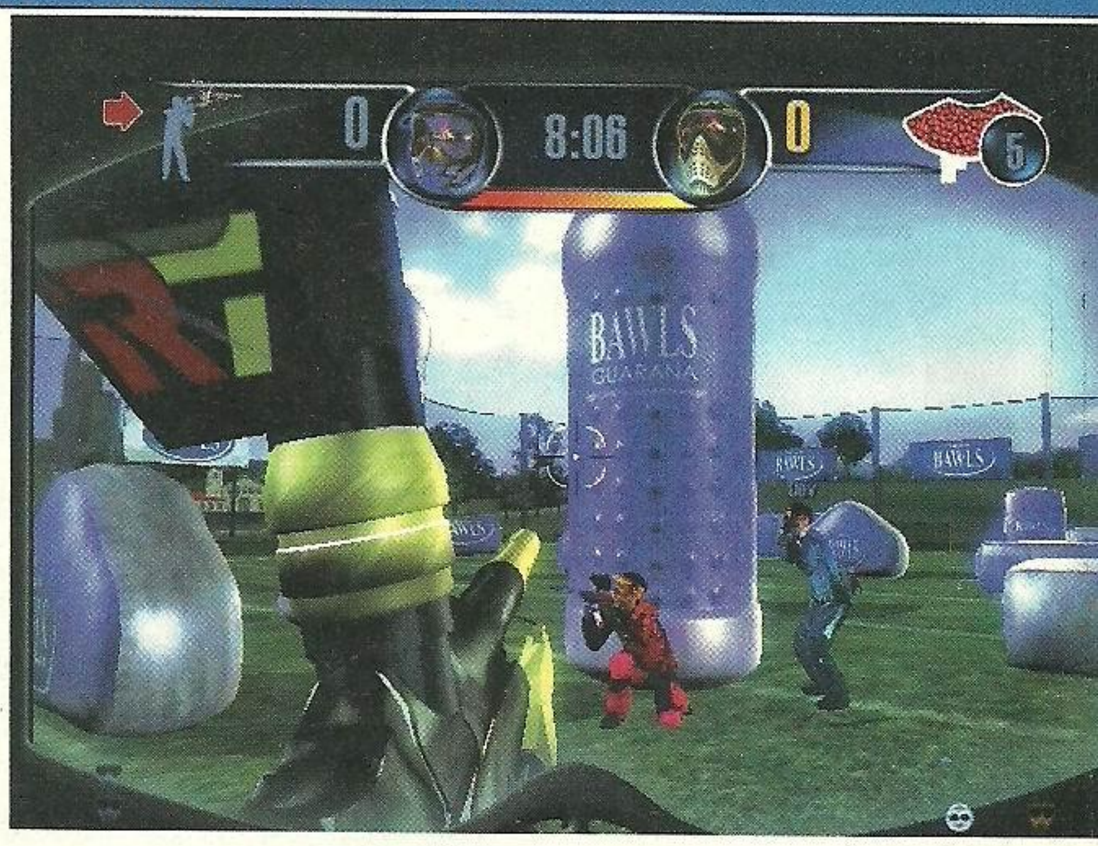
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor

5.9

- **Dobre:** Klimat rywalizacji, możliwość budowania taktyk na prostych arenach. Prostota i piękno szachów.
- **Złe:** System menusów, brak taktyk w trybie dla jednego gracza, brak możliwości przenoszenia postaci między trybami.
- **Brzydkie:** Nie ma nic tak naprawdę brzydkiego. Tekstury eleganckie, nawet woda niezła.





Sławni mają głos...

Activision wie jak się zająć promocją. Przyłapano nawet niejakiego Matta „Zyosa" Leto (Mistrza HALO z WCG w Korei), który miał powiedzieć o paintballu Hastingsa: „To niesamowita dawka energii. Dawno już nie bawiłem się tak dobrze". Choć pewnie nie brak w tych słowach cienia „płatnej przesady", należy przyznać mu rację. Jeśli chodzi o tryb dla kilku graczy w sieci, paintball ten daje znacznie więcej radochy, niż by się można było spodziewać. I nowej jakości tej zabawy także.

GREG HASTINGS' TOURNAMENT PAINTBALL

KOBIETY SĄ GENETYCZNIE LEPIEJ PRZYSTOSOWANE DO ZAJĘĆ I ZAWODÓW WYMAGAJĄCYCH DOBRYCH KONTAKTÓW Z LUDŹMI I OPIEKUŃCZOŚCI.

A my, faceci wiemy po prostu, że jak się czasem nie walnie w stół, to inaczej się nie da. I dlatego niektóre zajęcia są w życiu preferowane przez mężczyzn, a niektóre przez kobiety. Geny... Co zrobisz. Dla przykładu paintball, jest klasycznym męskim zajęciem. Broń, błoto, strzelanie do siebie, morusanie się, siniaki, krew, pot i łzy. Prosta sprawa. Tym niemniej widząc, że na Xboxa zmierza **Greg Hastings' Tournament Paintball**, czyli gra o „wojnach na kulki", zastanawiałem się, czy aby nie jest to ślepy strzał (sic!). Skończyły się pomysły na strzelanki fpp? Nie będzie już obcych? Nie będzie Master Chiefów? Drugiej Wojny Światowej? Buszowania we wnętrzu komputera, itp? Paintball... to takie pretensjonalne. Testując jednak grę do recenzji zacząłem się wciągać bardziej i bardziej, aż do momentu, w którym załapałem co jest fajnego w paintballu na Xboxa. To zupełnie nowy rodzaj strzelanki. Warto o nim poczytać.

Zaczynamy od wyboru jednej z proponowanych podstawowych postaci, którą potem będziemy rozwijać.

Ponieważ GHTP składa się w trybie dla jednego gracza z szeregu turniejów, które rozgrywamy m.in. w obu Amerykach, Azji i Europie. Po każdym turnieju zarobimy nieco kasy i będzie można wydać ją na sprzęt, a także punktów doświadczenia, które z kolei każdy pchnie chętnie w podnoszenie statystyk. Jeśli chodzi o „sklepik" ze sprzętem w grę wrzucono 145 różnych modeli sprzętu, od markerów (czyli pistoletów), przez wdzianka ochronne, czy nawet uprzęże z ładownicami. Wszystko to będzie można kupować, ulepszać i przyodziewać. Oczywiście wyższe statystyki uprawniają nas także do korzystania z powiększającej się stale bazy członków drużyny. W grze jest ich 39 (tu także paintballowe szyszki, jak Greg Hastings) i im wyżej w rankingach jesteśmy, tym większa liczba graczy zgodzi się na partycypowanie w naszym zespole. Jeśli chodzi o tryb jednego gracza, turniejów w **Greg Hastings' Tournament Paintball** jest do rozegrania 19. W ogóle w grze ugości nas 179 aren rozsianych po 20 miejscach na świecie, więc jest gdzie się bawić. Na to na pewno nie ma co narzekać. Tyle jeśli chodzi o cyferki. Natomiast rozwój postaci oparto na czterech współczynnikach: szybkości, dokładności, przeładowywaniu i „markerze". Każdy gracz tworzy ludzika wedle uznania, choć smaczku odejmuje nieco fakt, że ludzika tego nie można przenosić potem do trybu sieciowego. Szkoda. Jakie są jednak różnice między grą w normalny fpp a paintball? Dość zasadnicze. Małe areny gdzie wszystko ograniczone jest płotkiem, przeszkody poustawiane w przemyślany sposób (często symetrycznie). Kulki lecące z markerów delikatnym lobem (trzeba się do tego przyzwyczaić), tak jak i do gorszej niż w klasycznych zręcznościówkach celności broni. Wreszcie, choć jedno trafienie zdejmuje z gry, można oszukiwać. W chwili trafienia pojawia się na ekranie tarcza zegarowa i buja się na niej wahadełko. Jeśli wciśniemy przycisk na joypadzie w momencie, kiedy wahadełko jest na przestrzeni między 5 a 7 (zielone tło) – udaje się nam zetrzeć kulkę i sędzia pozwala grać dalej. Sytuacja nie dotyczy trafień w maskę, niestety. Przeszkody są trzech rodzajów. Wysokie (można wyglądać zza nich tylko na boki – w jedną lub w drugą stronę), średnie (można wyglądać na boki, lub w górę) i niskie – tu się tylko doczołgamy i wyjrzymy w bok. Kucając, wystawiamy już czubek głowy.

Ludziki nasze potrafią chodzić, biegać, kucać, czołgać się i rzucać szczupakiem. Jednakże sił na bieg mają bardzo niewiele, więc zwykle biegniemy kilkanaście kroków, szczupak i leżymy, odpoczywając za jakąś osłoną. Fajnie. Napięcie jest tu zupełnie innego gatunku niż w fpp na śmierć i życie. Trzeba mieć oczy wokół głowy, czy nas nie zachodzą. Trzeba wypatrywać ruchu dookoła, osłaniać partnerów. Jeśli zostaniemy straceni, konsola wysyła nas do ciała kolejnego, najbliższego zawodnika drużyny. Do czasu, aż nie zginą wszyscy. Tak naprawdę jednak gra rozwija skrzydła dopiero w trybie Live.

To zaś głównie z tego powodu, że w podstawowym trybie nie ma możliwości wydawania choćby prymitywnych poleceń drużynie. Każdy działa jak chce i często nie mamy pojęcia kto i dokąd pobiegł. Tryb Live, gdzie potykać się może nawet do siedmiu graczy po każdej ze stron, daje szansę pogadania, ustalenia strategii i ostrej, męskiej zabawy w ciapanie się kulkami. I tu niestety, wciąż daleko grze do doskonałości. Choć **Greg Hastings' Tournament Paintball** śmiga płynnie przez Live, mało jest trybów gry. Słownie trzy, z czego dwa to modyfikacje „capture the flag". W jednym łapiemy flagę ze środka areny i mamy ją położyć na bramce po stronie przeciwnika, w drugim zaś bawimy się dwiema flagami w klasyczny ctf. Nic nowego, niestety. Z wad dodać należy jeszcze fakt, że bardzo niewygodnie dokonywać jest w grze porównań sprzętu/zawodników posiadanych do tego, co mamy upatrzone do kupienia. Trzeba ganiać po menusach, zapamiętywać i wracać do sklepu. I tak za każdym razem. Wybitnie to niewygodne. Ale, ale... Gra jest wciągająca, nieco stresująca, ale nadaje nowy klimat strzelankom fpp, zwłaszcza przez sieć i fani gatunku powinni się przy niej poważnie zakręcić.

Grabarz ■ ■

Xbox — Keep up da good work!

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** WXP Inc.
- **Liczba graczy:** 1 (14)

Wykorzystuje: Live!, link

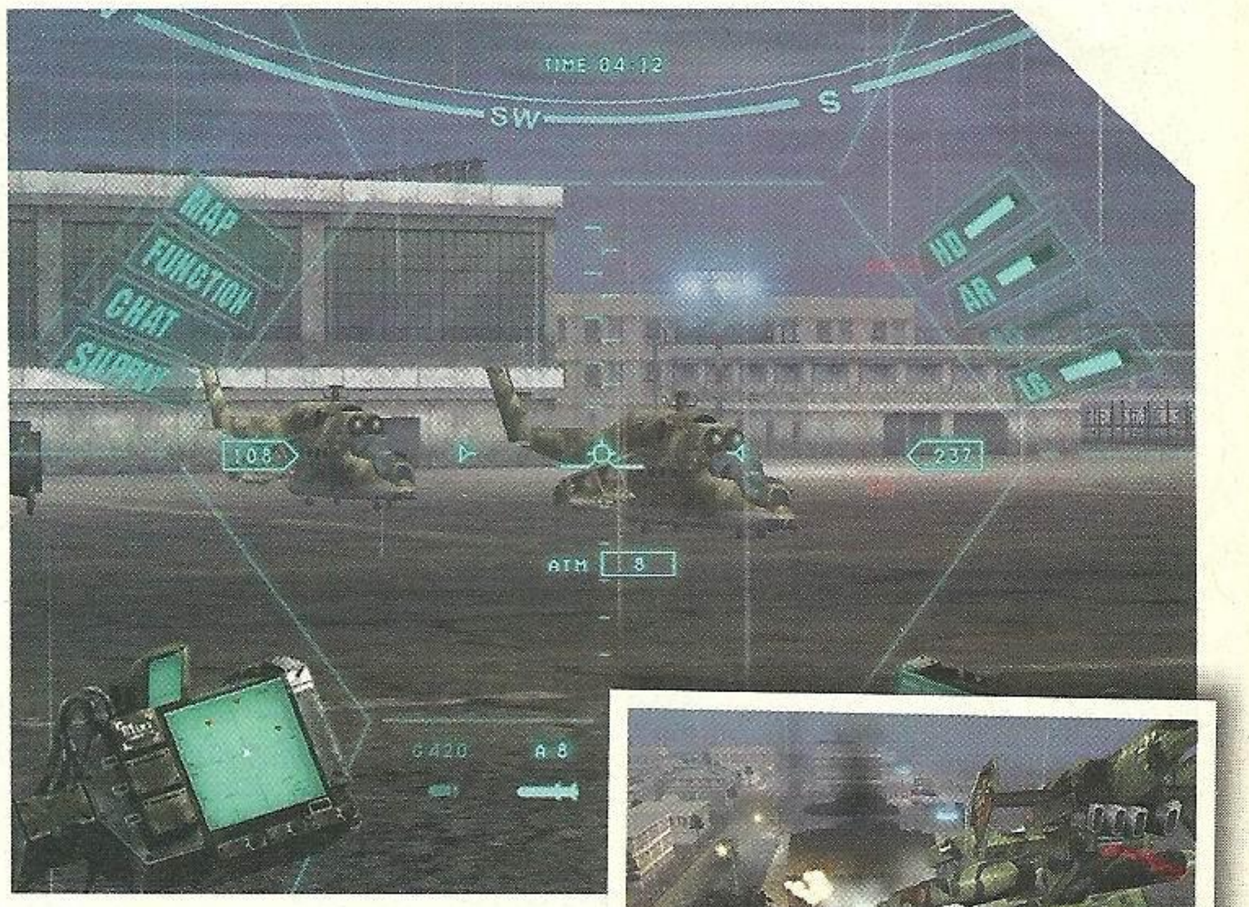
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

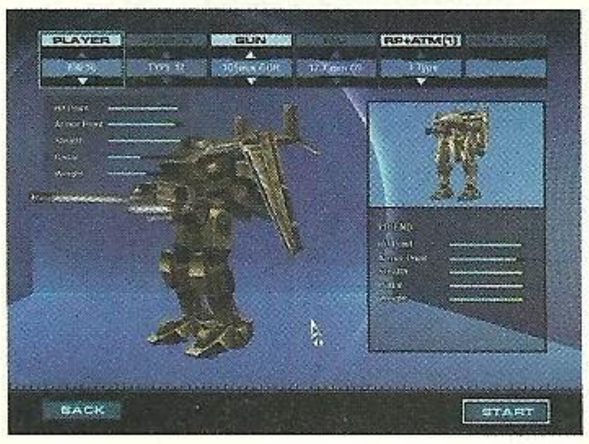
7.4

GUNGRIFFON ALLIED STRIKE

„OBWÓD" NERWOWY MUSZKI OWOCOWEJ ODPOWIEDZIALNY ZA UWODZENIE MA TYLKO 60 KOMÓREK.

Odkrywszy takie cudo u much, naukowcy spodziewają się znaleźć je także u ludzi. Jak się muszce popsuje ten zestaw, jej zaloty trwają nie kilka minut, a kilka sekund. I wiadomo czym to się może skończyć najwyżej. Podobnie działa pewnie Tecmo. Firma, która bez trudu potrafi zmiażdżyć konkurencję i pozalecać się do nas takimi tytułami jak Ninja Gaiden, Dead or Alive 3, czy DoA: Ultimate, potrafi także zachorować na jakieś zwarcie w „układzie uwodzenia" i wypuścić pokraka pod tytułem **GunGriffon: Allied Strike**. Pokrak wzmiankowany jest próbą odpowiedzi na pytanie jak kaprawą grę można wyprodukować i sprzedać za pomocą samej tylko marki firmy. Toteż zrobiono grę dobrą, ale na granicy słabości. Weźmy więc udział w tym eksperymencie. **GunGriffon: Allied Strike** to kolejna sensacyjna okazja, żeby usiąść za sterami mechów i wszelkiego rodzaju kroczących super-kuper robotów, żeby siać nasienie zniszczenia, gdzie tylko postanie nasza stalowa, wieloprzegubowa noga. Tadaaa! Trzynaście wzmiankowanych misji zabierze nas do kanciastego, rozpływającego się w niewyraźnych teksturach i skaczącego (jeśli chodzi o animację) świata, gdzie w zasadzie będziemy mogli bawić się w dwa rodzaje misji. Pierwszy rodzaj polega na zasuwaniu przed siebie, wyławianiu radarem jednostek wroga i przesyłaniu im prezentów zdejmujących z nich obowiązek organizowania kolejnych urodzin. Prezenty wysyłamy za pomocą dział, rakietnic, miotaczy ładunków, laserów, itp. Co tylko zdarzy się pod ręką i co tylko jeszcze zalega w ładownicach. Z pomocą przyjdą tu zdolności specjalne cudownych, dosiadanych przez nas maszyn, z których najważniejsze są dwie: ślizg i latanie. Dzięki tym dwu umiejętnościom przemieszczać się będziemy sprawnie po całym terenie działań, od jednego skupiska wrogów, do drugiego i ciąć w pień pogłowie przeciwnika. Na tym głównie opiera się pierwszy typ misji. Drugi typ, to obrona różnych miejsc, konwojów, jednostek. Ośmielę się użyć sformułowania, że tutaj **GunGriffon: Allied Strike**... hmmm...





rozwija skrzydła? Przeciwnicy wykazują jakąś taktykę, próbują zaskakiwać, organizować się, dokonują przegrupowań. Coś się dzieje. Bywa całkiem fajnie!

Jeśli mówić o rozgrywce sieciowej, doprawdy prawie wszystko już wiecie na podstawie informacji z trybu dla jednego gracza. Płytka grafika i schematyzm poziomów nie rokują grze wielkiej kariery światowej. Do tego liche zasady rozgrywki. Na przykład brak paczuszek, które regenerowałyby roboty. No, może nie licząc helikoptera, który pojawia się trzy razy podczas misji na kilkanaście sekund i trzeba zdążyć go wyhaczyć. A nie jest to łatwe, ponieważ może się pojawić na przykład na środku zgrupowania wroga (co za pała go tam wysyła?). Pytanie więc czy w ogóle warto nabyć grę i w imię czego ewentualnie? Śmiem przyznać, że to tytuł wyłącznie dla zaślepionych miłośników mechów. Gra jest poprawna po prostu i na pewno wobec narastającej na Xboxa konkurencji, a przede wszystkim wobec samej mocy Xboxa jest jakąś słabością Tecmo. Trzeba im to jasno dać do zrozumienia. Ktoś, kto jest w stanie puszczać gry lepsze i to znacznie lepsze, nie powinien sobie pozwalać na takie wybryki. Kiedyś, kiedy Square robiło różne gry, wiadomo było, że dostaną przynajmniej „8". Teraz miało to przejść na Tecmo. A tu taki czyraczek. Fuj.

Grabarz ■ ■

Xbox — Taka sobie gra, bez żadnych cudów.

- **Wydawca:** Tecmo
- **Producent:** Tecmo
- **Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!, link

5.9

SHAMAN KING POWER OF SPIRIT

PODOBNO GRY NICZEGO NIE UCZĄ

Nie mogę się z tym zgodzić. Wystarczy spędzić trochę czasu z Shaman King, by dowiedzieć się prostej życiowej prawdy – niektórych gatunków zupełnie nie da się krzyżować. Chłopaki z KCEJ mieli taki pomysł, by do jednego gara wrzucić strategię turową, mordobicie oraz dość znane anime.

Fabuła gry kręci się wokół grupki ludzi zwanych szamanami. Biorą oni udział w pewnym turnieju walk, a stawką jest, jakże by inaczej, przyszłość Ziemi. Bohater gry, niejaki Yoh, jest nikczemnie niskim i wąskim w klacie nastolatkiem. Skośnoocy bracia nie przestają nachalnie narzucać nam swojego wyobrażenia erpegowych herosów. Oczywiście główny zły jeszcze bardziej przypomina młodą dziewczynę. Fabuła z czasem się zakręca, splata i komplikuje. Co chwila pojawiają się postacie znacznie silniejsze, co jest jedną wielką bzdurą, bo skoro są tacy potężni, to dlaczego sami nie startują w turnieju? W każdym razie, zanim rozpocznie się walka o najwyższą stawkę bohater wraz ze swoją ekipą stoczy mnóstwo pomniejszych pojedynków.

Patrząc na grafikę w grze nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że ktoś tu nie ma pojęcia jak wykorzystać moc PS2. Przeciętne tekstury, ubogie w poligony postacie. Wracając do przerywników – lektorzy, swoją drogą średnio dobrani, odzywają się tylko co pewien czas, więc trzeba czytać tekst pojawiający się w chmurkach. Lub go, khem, przewijać wciskając bezmyślnie przycisk.

Dałoby się przymknąć oko na przeciętną fabułę i beznadziejny sposób jej prezentacji gdyby sama rozgrywka sprawiała dużo przyjemności. A jak jest naprawdę? Pisałem już o tym, że pomysł był taki, by połączyć mordobicie z turowym erpegiem. Na polu bitwy spotykają się dwie drużyny. Ruchy wykonuje się na przemian całą ekipą, czyli standardowo – raz gracz, raz konsola. Można używać przedmiotów, można chodzić po wyznaczonym polu. Zwyczajna, turowa strategia. Z tym, że to ostatnie słowo trochę nie pasuje do tego co się dzieje na ekranie. Nie ma potrzeby planowania, ustawiania postaci, kombinowania, z której strony uderzyć. Ważne jest tylko to, aby się zbliżyć do przeciwnika i go zaatakować.

W tym momencie można zobaczyć na czym polega wyjątkowość Shaman King – rozpoczyna się bowiem regularna młóca na kopy, miecze oraz magiczne specjały. Ale tylko, gdy bierze w niej udział Yoh, podczas reszty pojedynków konsola sama rozstrzyga wynik starcia. Podczas walki każdemu z szamanów towarzyszy duch, którego energię można zaabsorbować lub umieścić w broni w celu odpalenia mocniejszego ataku. Zarówno w ataku jak i obronie da się też wesprzeć stojącym w pobliżu partnerem, a że konsola też korzysta ze wzmocnień, to nierzadko trzeba się zmierzyć aż z trzema przeciwnikami na raz. Tak, tak moi drodzy, Shaman King pod przykrywką erpega skrywa mordobicie. Żal tylko, że... Słabe i nudne. Autorzy pokusili się o umieszczenie wielu ciosów i kombinacji, ale zapomnieli o czymś takim jak SI w wyniku czego konsola bezmyślnie atakuje na parę sposobów nie zmuszając gracza do zbytniego wysiłku. Poza tym da się wygrać pojedynek mashując jeden przycisk.

Walki są przeciętne, a sama turowa rozgrywka nie zmusza do intelektualnego wysiłku. Na dodatek oprawa przywodzi na myśl poprzednią generację konsol.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Ciężkostrawny ten miks.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** KCEJ
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

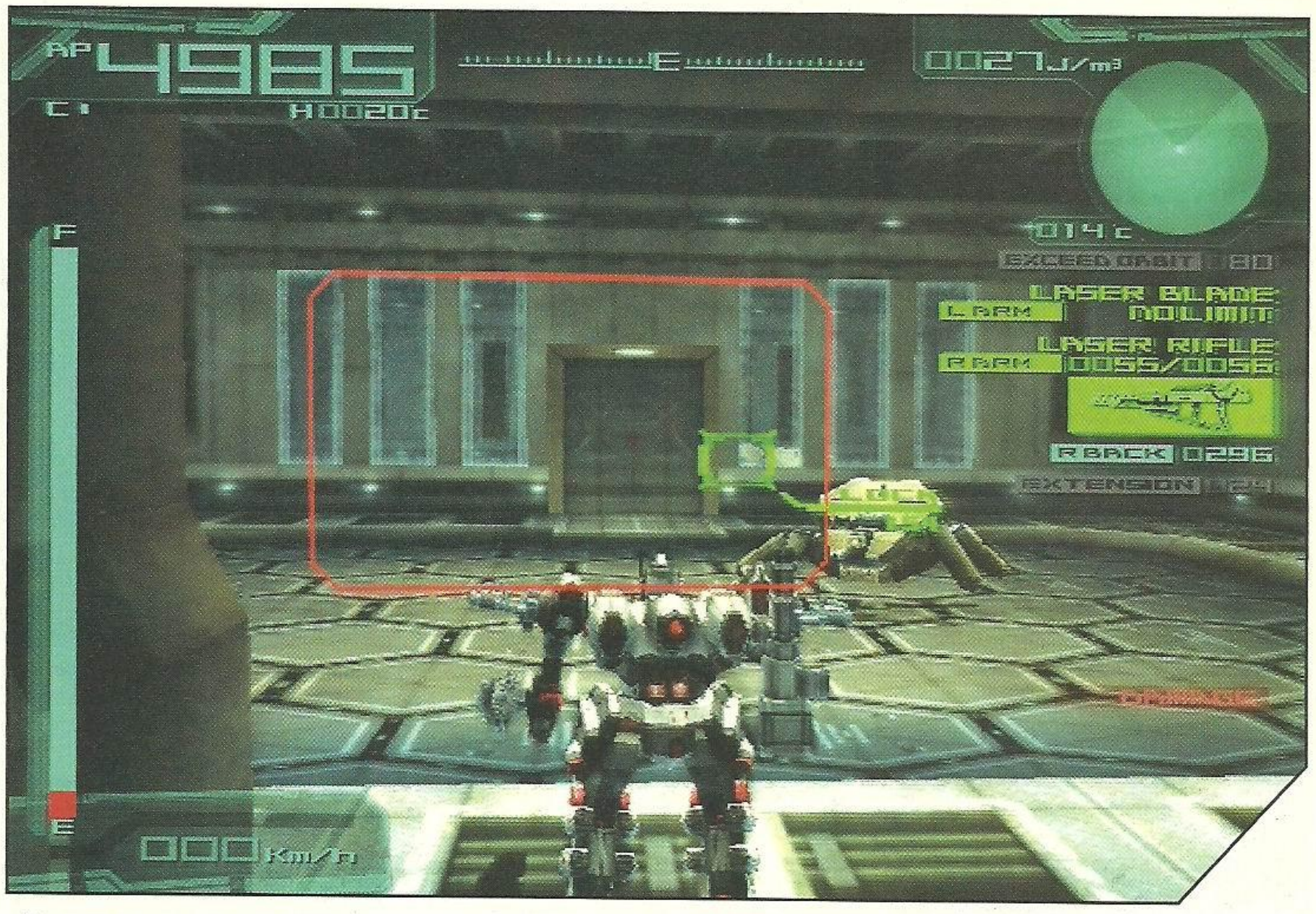
5.2

- **Dobre:** Ogromne możliwości przerabiania mecha ograniczone praktycznie tylko wyobraźnią gracza.
- **Złe:** Marne sterowanie, zero brefingu przed misjami.
- **Brzydkie:** Ta gra nie jest brzydka. Jest koszmarna. Kanty, rozlazłe tekstury, brak szczegółów. Oblech.

Mech reaguje na komendy z pewnym opóźnieniem. Warto o tym pamiętać, gdy trafi się na przeciwników.

W tej grze da się wszystko poprawić. Możliwości tunningu są praktycznie nieograniczone.

To już ósma gra opowiadająca o losach Ravenów. Ciężko uwierzyć, że seria ma rzeszę oddanych fanów.



ARMORED CORE: NEXUS

PEWNE RZECZY NA TEJ PLANECIE JUŻ ZAWSZE BĘDĄ MNIE ZADZIWIAĆ

Gry z serii Armored Core do takowych się zaliczają. Nie rozumiem jak to jest, że seria ma swoich oddanych fanów na całym świecie, mimo tego, że kolejne części niczego nowego nie prezentują. Dacie wiarę, że Nexus to już ósme spotkanie z bojowymi robotami zwanymi Core i dopiero teraz ktoś wpadł na pomysł. by dorzucić sterowanie przy pomocy analogowych gałek?

Jeśli nie bardzo wiecie, o czym mówię to szybciutko wyjaśnię czym Armored Core jest. To gra akcji ukazana z perspektywy trzeciej osoby, której bohaterami są wielkie, ważące kilkanaście ton mechy. Seria debiutowała na szaraku, a jej pierwsza część była jedną z ważniejszych pozycji w bogatej biblioteczce tytułów dostępnych na konsolę Sony. Później pojawiały się kolejne odcinki, From zmieniło platformę docelową i wszystko byłoby fajnie gdyby nie wspomniany przeze mnie brak innowacji.

Przykładem niech będzie sama fabuła i sposób jej prezentacji. Jest grupa, której członkowie określają się mianem Ravenów. Wypełniają oni rozmaite zadania zlecone przez potężne korporacje. A to ochronić kogoś, a to coś zniszczyć, przeszkodzić jakiemuś konwojowi w dotarciu do celu czy inne tego rodzaju rzeczy. Zresztą to mało ważne, bo wszystko i tak kończy się wymianą ognia. Oczywiście jednym z Ravenów jest gracz. Informacje o kolejnych zadaniach przychodzą w formie maili. Wszystko to zgodnie z duchem serii. Starzy wyjadacze będą wniebowzięci, a nowi mogą się zniechęcić, bo trzeba dużo czytać. Widać From wciąż nie chce sypnąć kasy na lektora.

Autocelowanie miało w założeniach ułatwić zabawę, ale coś tutaj nie do końca zagrało.

Jeśli kogoś ten przykład zupełnie nie przekonuje to bardzo chętnie wypowiem się na temat grafiki. Dla mnie szokiem było odpalenie pierwszej misji. Nie mogłem uwierzyć, że Nexus jest tak paskudny. Nie zaryzykuję zbyt wiele pisząc, że autorzy wykorzystali stary silnik z pierwszego Armored Core jaki ukazał się na PS2. From pozostało głuche na apele fanów dotyczące wzbogacenia otoczenia. Jest przeraźliwie pusto, miasta są całkowicie wyludnione – nie ma mieszkańców, nie ma samochodów. Jest parę ulic i kwadratowe domy bite jak ze sztancy. Szok, horror, koszmar. Ładniejsze tekstury mogę zrobić w Paincie. To wygląda tak, jakby ktoś wziął wzorek mający udawać kawałek ściany i okno, po czym oblepił nim budynki. Podłoże prezentuje się jak w starych symulatorach na PSX. Wielka, obleśna tekstura rozciągnięta aż do bólu. Całe szczęście, że sam mech wygląda dużo lepiej. Jest dokładnie wykonany i widać na nim każdą zmianę wyposażenia.

Właśnie. To kolejna już tradycja w serii. Gracze otrzymali możliwość olbrzymiego tunningu robota. Nexus oferuje dwa razy więcej części niż poprzednia część, a jeśli przełożyć to na liczby okaże się, że do wyboru jest aż czterysta elementów. Są różne bronie (shotguny, karabiny snajperskie, miecze), da się wymienić ramiona, nogi czy korpus. Do wyboru do koloru. Dosłownie.

Jeśli chodzi o konkretny tunning to niestety seria nie zamierza odpuścić i po raz kolejny trzeba będzie usiąść z kartką, ołówkiem i kalkulatorem, by jakoś połapać się przy sprawdzaniu, która konfiguracja jest najlepsza. Problemy przy tym są dwa. Pierwszym jest to, że każdy element jest opisany kilkoma wskaźnikami – ilość pobieranej energii, siła ognia, ciężar i jeszcze kilka innych, co powoduje, że ciężko się zdecydować na tą właściwą część. Ale to jeszcze nic jeśli weźmie się pod uwagę fakt drugi – gracz praktycznie nic nie wie na temat kolejnej misji. Nie wiem czemu, ale nigdzie nie jest napisane jaką zaleca się broń na daną akcję, czy warto wzmocnić systemy obronne czy zrobić cokolwiek innego. Po prostu zero briefingu. Jeśli dołożyć do tego fakt, że po przegranej walce gra toczy się dalej i nie ma możliwości ponownego spróbowania swych sił w poprzedniej potyczce, wybór części jest zupełnie bezsensowny. Ciężko się domyślić czy dana broń sprawdzi się w pojedynku, czy nie. Zawodowcy na pewno nie lecieliby na palę na niebezpieczną misję. Jakieś rozeznanie by się przydało, ale widać autorzy uznali to za rzecz niepotrzebną.

Właściwie nie wiem za co miałbym wystawić Nexusowi ocenę dobrą. Fantastyczne możliwości przerabiania maszyny to świetna rzecz i naprawdę wspaniale się można poczuć widząc w akcji swoje „dziecko", ale to trochę mało. Ani grafika nie urzeka, ani dźwięk, który, jak pewnie się już domyśliliście, brzmi tak jak w poprzednich odsłonach. Patrząc na tę grę czuję jakby czas stanął w miejscu. Autorzy jeszcze to wrażenie potęgują dorzucając do nowego Armored Core płytę z misjami z poprzednich części – taki mały remake. Mały, bo znacznego liftingu (jak w Resident Evil na GCN) się nie doczekałem.

Nie będę ukrywał, że mam żal do gości z From. Gdyby ta gra wyglądała jak Transformersy, byłbym naprawdę zadowolony. Już nie mówię o grywalności, którą chrzani beznadziejne od lat sterowanie. Mimo tego, że w końcu można zasuwać na analogach ciężko się przyzwyczaić do autocelowania, a poza tym nie da się zmienić kierunków na poziomej osi, co dla mnie było po prostu koszmarem.

Nexus jest zupełnie pozbawiony tej iskierki pozwalającej graczom zapalić się na długie godziny. Satysfakcja ze strzelania jest znikoma, a frustrację może powiększyć fakt, że przeciwnicy nie oszczędzają amunicji i czasami naprawdę bardzo trudno wyjść z pojedynku zwycięsko. Jak dla mnie ta pozycja to przeciętniak i nie zmienię zdania chociaż wiem, że najbardziej oddani fani już chcą mnie zlinczować za wszystko co tu napisałem.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Nie spełnia standardów XXI wieku.

- **Wydawca:** Agatec
- **Producent:** From Soft
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor

5.5

Lubię bezmózgie siekanki i Fullmetal Alchemist ukończyłem na luzie w czternaście godzin, ale hitem to raczej nie będzie. Sequel w drodze...

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

A MIAŁO BYĆ TAK FAJNIE...

Dużo obiecywałem sobie po tej grze. Fullmetal Alchemist to jeden z tych seriali animowanych, których kolejne epizody rozwalają japońskie wskaźniki oglądalności. Kapitalna kreska, rewelacyjny humor i masa, ale to masa świetnych walk uczyniły z sympatycznych alchemików światowe sławy. **Fullmetal Alchemist** to opowieść o dwóch braciach, na co dzień luźno eksperymentujących z magią. Chłopaki beztrosko bawią się fajnymi zdolnościami, jednak tylko do momentu próby wskrzeszenia nieszczęśliwie zmarłej mamusi. Starszy z braci, Edward wychodzi z eksperymentu najlepiej, bo traci tylko rękę. Gorzej z młodziutkim Alphonsem – ten rozleciał się na kawałki, a jego dusza tymczasowo osiedliła się w zbroi olbrzymiego robota. Nasze urocze pokraki dowiadują się jednak, że gdzieś tam na świecie istnieje Kamień Filozoficzny, który może wszystko naprawić. Po krótkim namyśle chłopcy ruszają na wielką wyprawę, która jak dotąd dorobiła się 51 epizodów anime i jednej gry. O ile wszystkie odcinki serialu były super, tak Broken Angel zwyczajnie nie jest.

Oto fakty. FA&TBA to prosta, początkowo przyjemna siekanka, w której pierwsze skrzypce gra Ed, najmniej zniszczony z braci. Gra sprowadza się wyłącznie do nawalania po przyciskach pada, a tym samym posyłania przeciwników do piachu. I tu pierwszy zonk – patrząc na wydawcę gry (Square Enix) spodziewałem się fajnych, pomysłowo zaprojektowanych walk, w których mógłbym wykorzystać zgromadzone doświadczenie i znalezione bronie. Ale nic z tego – Ed biega i bije, nie rozwiązując przy tym ani jednej zagadki. Przez całą grę Edward wspomagany jest przez młodszego brata Alphonse'a, ale on bardziej irytuje, niż rzeczywiście pomaga. Nie można się w niego wcielić, nie można wydać mu więcej, niż trzech prostych poleceń, a na dodatek młodszy z braci ma też wady. Alfons z dużym opóźnieniem reaguje na polecenia i bardzo często spóźnia się z wyciągnięciem pomocnej dłoni w kierunku okrążonego przez przeciwników Eda. Często zostaje też daleko w tyle i ogólnie zdaje

się żyć własnym życiem. W grze pojawił się zapewne przez wymóg scenariusza, ale jaka jest jego rola, ciężko powiedzieć. Edward natomiast radzi sobie wyśmienicie. Powiedziałbym nawet – aż za dobrze. Pomimo tego, że potrafi siekać bardzo długimi combosami i poprawiać potężnymi czarami, wszystko to jest mu zwyczajnie niepotrzebne. Przeciwnicy są zbyt słabi, aby wytrzymać trzy ciosy Eda, więc całe to pakowanie statystyk siły i ćwiczenie wielociosowych kombinacji mija się z celem. Cóż z tego, że bohater zamieni dowolny element otoczenia w miecz, działko, czołg bądź atrapę samego siebie, skoro można ominąć te ceregiele i zadźgać przeciwnika mieczem? Ach prawda, bracia potrafią wywalić w przeciwników zespołowym atakiem, ale doskonale wiecie już, jaki jest sens takiego zagrania. Czysto pokazowy. Oprócz scenariusza, na potrzeby gry narysowano blisko trzydzieści minut animowanych wstawek i to jest duży plus. Miłośnicy serialu unikną dzięki temu wrażenia, że oglądają drugi raz to samo. Gorzej wyszło programistom przeniesienie rysunkowych postaci w środowisko 3D. Brakuje im nieco szczegółów, a ich ruchom przydałoby się trochę więcej klatek animacji. Efekty towarzyszące czarom i cięciom miecza nie zrobiły na mnie najmniejszego wrażenia. Po prostu są. A zapętlony motyw muzyczny przewijający się przez wszystkie walki dopełnia worek z wadami tej gry.

Ten tytuł to totalne, negatywne zaskoczenie. Jest płytki, prosty i żeruje na popularności kapitalnego anime.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Square'owy dowcip, którego do końca nie rozumiem

- **Wydawca:** Square-Enix
- **Producent:** Racjin
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.9

HOT WHEELS: STUNT RACE CHALLENGE

KIEDYŚ MARZYŁEM O STEROWANYM RADIEM SAMOCHODZIE...

A było to w czasach, gdy takie zabawki można było kupić wyłączenie za dewizy w zapomnianych już sklepach Pewexu i Baltony. Czyli bardzo dawno, a ja sam byłem wtedy wnuczkiem, nieco parafrazując znaną reklamę. **Hot Wheels Stunt Race Challenge** przypadnie do gustu właśnie szeroko pojętym wnuczkom i to raczej w wieku przedszkolnym lub będącym aktualnie w podstawówce. Starszym raczej nie, bo pomimo niezłej grafiki gra jest po prostu zbyt łatwa dla zaprawionego w bojach gracza.

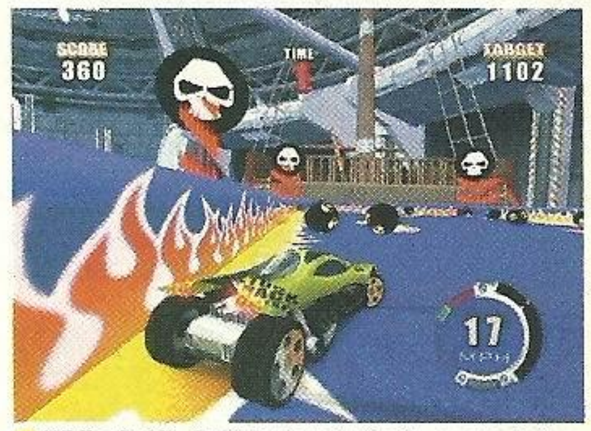
Podstawą **Hot Wheels Stunt Race Challenge** jest tryb Game Show – seria „programów telewizyjnych" prowadzonych przez wyluzowanego do przesady młodzieńca. W każdym z sześciu odcinków Game Show odbywających się w różnych sceneriach o wybranym motywie przewodnim (dinozaury, wielkie pająki, piraci, dżungla itp.) do wykonania jest sześć zadań. Cztery wyzwania kaskaderskie oraz dwa wyścigi plus bonusowe zadania polegające na odszukaniu rozrzuconych po planszy nalepek na samochodziki. Na pierwszy rzut oka wygląda więc, że jest co robić, ale to tylko pozory. Na każdy z odcinków poświęcicie około pół godziny, więc tak naprawdę **Hot Wheels Stunt Race Challenge** można ukończyć w jedno popołudnie. Wprawdzie można zabawę w Game Show powtórzyć, żeby poodkrywać resztę samochodzików, nalepek oraz felg, ale uważam, że gra nie warta jest świeczki.

Tak zwane „zadania kaskaderskie" czekające nas w Game Show nie są specjalnie skomplikowane – najwyżej kilka prób powinno pozwolić uzyskać najwyższe możliwe wyniki potrzebne do wygrania każdego z odcinków. Przynajmniej na początku gry, potem robi się nieco trudniej, ale nawet tych bardziej zaawansowanych nie zaliczyłbym do przesadnie trudnych. Zapewne chcielibyście wiedzieć na czym polegają, prawda? Najczęściej są to jakieś skoki przez obręcze i do celu (wybijanie zębów z otwartej paszczy wielkiego dinozaura na przykład) są też zjazdy lub wjazdy po wąskich trasach połączone z rozbijaniem skrzynek. Ciekawostką jest wbijanie samochodzikiem bil (zastąpionych w tym wypadku bombami, na szczęście rozbrojonymi) do łuz na wielkim stole bilardowym.

Wyścigi są jeszcze prostsze, pierwszych kilka tras jest tak banalnych, że wygrać można za pierwszym podejściem. Później robią się dłuższe i trudniejsze, ale mimo to zwycięstwa nadal przychodzą względnie łatwo. Jednak najbardziej rozczarowują tym, że tak naprawdę zmienia się wyłącznie otoczenie – przeszkadzajki zawsze pozostają takie same: bomby, zapory, spadające kamulce oraz możliwość wypadnięcia z trasy. Brakuje jakichś przeszkód związanych z tematyką danej trasy. Bo ja wiem, na przykład rozpiętej tu i ówdzie sieci na trasie gdzie gnieżdżą się wielkie pająki. No i tory nie specjalnie różnią się od siebie układem trasy i cały czas ma się wrażenie, jakby jeździło się po tym samym torze.

Największym przegięciem twórców tej gry jest nadużycie w tytule słówka Stunt. Kaskaderką bowiem ciężko nazwać robienie przez samochodzik obrotów po wyskoku z rampy. Przydałoby się coś ciekawszego, bo klepanie w kółko dwóch trików na krzyż jest po prostu nudne. A na dokładkę

Nieudane lądowanie po triku powoduje, że pasek turbo się nie napełnia.



Wbijanie bil - jednak niemal równie często do łuzy wpada samochód, jak bila.

konieczne, bo tylko w ten sposób można szybko zapełnić pasek turbo.

Na szczęście przynajmniej część oprawy nie zawodzi. Mowa o grafice – trasy są ładnie wymodelowane, grafika płynna, a kolory cieszą oczy. A że **Hot Wheels Stunt Race Challenge** nie aspiruje do realizmu, to ciężko przyczepiać się do prostych tekstur. Ważne, że gra przyjemnie śmiga, a kolorki i światełka dają po oczach. Fajnie jedzie się na przykład po przezroczystych torach, przez które widać ziemię lub niebo – fachowe uczucie dezorientacji wkrada się wtedy do głowy. Modele samochodów też są niczego sobie i ogólnie grafika w **Hot Wheels Stunt Race Challenge** wypada powyżej średniej.

Gorzej z muzyką i pozostałymi dźwiękami. Muzyczki są proste do bólu, dźwięki niewyszukane, choć w sumie przyzwoite, ale już żarty, którymi sypie komentator nie należą do najlepszych. Sama zabawa w sumie jest nienajgorsza, ale niczym specjalnym nie porywa. Sterowanie jest łatwe do opanowania, wygrywa się łatwo, wygląda to nieźle, więc młodszym graczom powinno się spodobać. Gorzej, że zabawa nie potrwa specjalnie długo, ale powinna to wynagrodzić „dobra cena". Aha, jest też tryb online, ale znalezienie choćby jednego chętnego do zabawy przeciwnika graniczy z cudem. Pozostaje granie na podzielonym ekranie lub zlinkowanie konsol dostępne zarówno w wersji na Xboxa, jak i PlayStation 2.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox — Taki sobie średniaczek.

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** THQ
- **Liczba graczy:** 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Internet

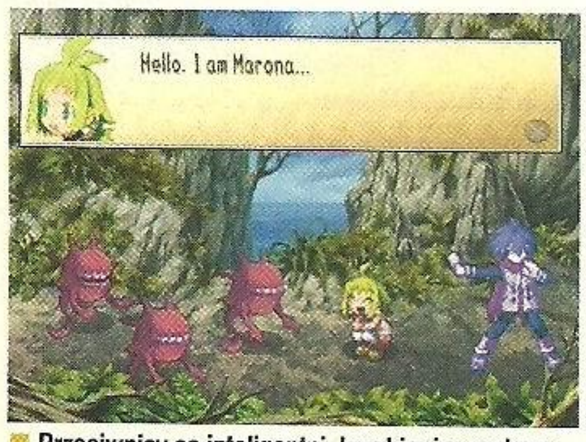
6.1

- **Dobre:** Niezwykle rozbudowany, ale intuicyjny system walk zmuszający do kombinowania. Długość zabawy.
- **Złe:** Lekki chaos panujący na polu bitwy. Kto wymyślił żeby włazić przeciwnikowi na głowę?
- **Brzydkie:** Nie ma tu takich elementów. Gra jest urocza, a nie brzydka.

Pół roku z jedną grą?

To oczywiście żart, ale z Phantom Brave spędzicie naprawdę duuużo czasu. Po pierwsze, dlatego że gra jest długa sama w sobie. Mnóstwo walk, ogromna ilość przygód. Cóż, to właśnie oznacza rozbudowana historia, prawda? Ale na pewno się nie nudzi. Po prostu od początku jest się z Maroną i chce się zobaczyć czy kolejna bajka o cierpiącym dziecku zakończy się happy endem. Drugim powodem, dla którego nie da się ukończyć tego tytułu w dwa dni jest potrzeba levelowania postaci (niestety) oraz wspomniane już w recenzji rozbudowane możliwości miksowania bohaterów i przedmiotów, nad którymi posiedzicie kilka godzin, oraz brak rozpoznania sytuacji przed walką, które zresztą do krótkich nie należą.

System walki jest bardzo rozbudowany, ale przy tym bardzo intuicyjny



Przeciwnicy są inteligentni, kombinując podczas walki tak, że na polu bitwy zostaje tylko Marona.

Można przywołać nowe duchy do drużyny, uleczyć rannych i zrobić zakupy.

Nie dajcie się zwieść pozorom. Marona może i jest dzieckiem, ale jej mocy przywoływania duchów wszyscy się boją.

PHANTOM BRAVE

W TYM MIEJSCU KOŃCZY SIĘ MOJA WYCIECZKA PO GRACH NIETYPOWYCH.

Wszystkie tytuły, które miałem przyjemność recenzować w tym miesiącu pokazały jak rozległy jest świat konsolowej rozrywki. Składanka dawnych hitów, pinball, turowy rpg skrzyżowany z mordobiciem, RTS z owcami i wilkami oraz strzelanka tpp z mechami i opcją rozbudowanego tunningu. Po takich dziwactwach zapragnąłem czegoś, co zawsze kojarzyło mi się z prawdziwą konsolową zabawą i dlatego z otwartymi ramionami przywitałem najnowsze dzieło Nippon Ichi Software, twórców Disgaea oraz La Pucelle Tactics.

Phantom Brave to najprawdziwszy japoński turowy erperg z niezwykle rozbudowanym systemem walk i mangową grafiką, którego bohaterką jest, obowiązkowo, trzynastoletnia dziewczynka.

Dla fanów poprzednich gier NIS ważne jest tylko to, że ten tytuł jest równie dobry i warto w niego zagrać. Właściwie ani grafika ani muzyka specjalnie się nie zmieniły. Różni się tylko system walk i oczywiście fabuła. Młodziutka Marona jest sierotą i ma opinię opętanej. Jej dar widzenia i przywoływania duchów jest traktowany na całej planecie jak przekleństwo. Nic dziwnego, że Marona nie ma przyjaciół wśród ludzi. Wspiera ją Ash, zawieszony między światem żywych i umarłych gość, który zginął razem z rodzicami dziewczynki kilka lat wcześniej. Historia opowiada losy młodej blondyneczki odtrąconej przez ludzi, która mimo wszystko wierzy, że ktoś ją polubi, że kiedyś będzie mieć przyjaciół. Żeby tak się stało stara się pomagać potrzebującym walcząc ze złymi demonami.

Jak mała dziewczynka radzi sobie podczas pojedynku? Bardzo prosto. Wygląda to tak, że każdy z uczestników potyczki ma swoją kolejkę, w której może się poruszać, atakować i robić kilka rzeczy. Kolejność ustalana jest w zależności od tego jak szybka jest dana postać, co jest ciekawym rozwiązaniem – nie ma tak, że rusza się najpierw jedna drużyna, a później druga, jak w większości tego typu gier. Marona w swojej turze może, a nawet powinna przywołać z zaświatów duchy, które będą dla niej walczyć. Jest tu jednak pewien haczyk. Po pierwsze, liczba niematerialnych przyjaciół, jacy mogą uczestniczyć w potyczce jest ograniczona. A po drugie, każdy z nich może przebywać na polu bitwy tylko przez określoną ilość tur. Oznacza to, że jeśli graczowi nie uda się wystarczająco szybko pokonać przeciwnika Marona może zostać zupełnie bez ochrony. Żeby było jeszcze weselej, duchy można przywołać tylko w ściśle określonych miejscach. Albo na kamieniu, albo na leżących gdzieniegdzie przedmiotach użytkowych typu miecz lub inna siekierka, albo na kwiatkach. Każdy przedmiot opisany jest własnymi wskaźnikami. Przywołanie ducha na kamieniu oznacza, że będzie on silniejszy, bardziej wytrzymały, ale wolniejszy. Za to roślinki są odpowiednie dla magów, gdyż dodają punkty do inteligencji, ale za to zmniejszają wskaźnik zdrówka. Jak dla mnie jest to pełna rewelacja, ale to wciąż nie wszystko. Są takie miejsca, na przykład przy pewnych drzewach, gdzie szczególnie opłaca się przywołać ducha, bo może się okazać, że dzięki temu zyskamy dodatkową ochronę, jak choćby odnowienie pewnej ilości życia w każdej turze. Przeciwnicy również z tego korzystają i czasem trzeba zamiast nich atakować chroniące ich przedmioty. Pomysł prosty, ale doskonale sprawdza się w praniu. Na pierwszy rzut oka system ten może wydać się dość skomplikowany, ale zapewniam, że szybko do niego przywykniecie. Trzeba dobrze kombinować, by odpowiednio rozegrać każdą „partię". Oczywiście to nie wszystko. Jako, że każdy duch i przedmiot mają własne statystyki można je ze sobą łączyć. Na przykład silnego wojownika z potężną magiczną księgą w celu uzyskania jakiegoś fachowego killera. Świetna sprawa.

Szkoda jednak, że autorzy nie umieścili czegoś na kształt małego briefingu przed walką. Przy tak wymagającym systemie rozgrywania walk ciężko za pierwszym razem wygrać z konsolą, jeśli nie wiadomo, co się szykuje. Nie raz zdarzy się Wam powtarzać jeden pojedynek kilka razy. Drażni mnie też to, że nie ma standardowego podziału na pola (pecetowe heksy), po których poruszają się bohaterowie. Tutaj wygląda to tak, że każdy z członków drużyny może śmigać w pewnym polu ograniczonym linią, zależnym oczywiście od statystyk jak i nierówności terenu. Bardzo często powoduje to chaos – ciężko stanąć dokładnie obok przeciwnika, czasem wchodzi mu się na głowę (dosłownie). Można oczywiście cofnąć ruch dusząc kółko, ale bywa tak, że kilka postaci stoi koło siebie, nierzadko na sobie i są problemy z wybraniem odpowiedniego celu. Z drugiej strony taka swoboda jest bardzo przyjemna. Da się złapać przeciwnika i cisnąć nim poza planszę czy podrzucić go do innej ofiary, po czym przylać obu najsilniejszą postacią. Oczywiście konsola korzysta z tych samych zagrań, a bardzo ucieszyło mnie to, że zawsze obrywała moja najsłabsza postać. Konsekwencja w atakach winduje poziom trudności. Brawa.

Zupełnie na koniec zostawiłem sobie sprawy mniej ważne, czyli grafikę i muzykę. Skoro wiecie, że zabawa jest przednia nie powinniście się zrazić oprawą, a jest ona odrobinę gorsza niż sama rozgrywka. Proste postacie w typowym japońskim stylu, ataki bez szczególnych fajerwerków graficznych (choć niektóre czary walą po całym ekranie), no i przeciętne przerywniki wykonane tak, że przywodzą na myśl dawne hity jak Legend of Kyrandia czy nieśmiertelne Golden Axe. Dobrze, że muzyka pasuje do oprawy. Tylko czasami mogłaby być mniej bitewna. To nie są pojedynki wielkich wojsk, a maleńkiej grupki duchów z mało strasznymi przeciwnikami. Aha, lektorzy anglojęzyczni są spoko, ale jak ktoś nie chce ich słuchać to niech włączy sobie japońskich.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Przyda się dobry, turowy erpeżek.

- **Wydawca:** Koei
- **Producent:** Nippon Ichi
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.0

- **Dobre:** Świetny tryb dla kilku graczy, zwłaszcza sieciowy. Przypomina mi Counter Strike'a – każdy w drużynie ma swoje zadanie.
- **Złe:** Trochę mało rozbudowany tryb dla samotników. Ale nawet bez Live warto.
- **Brzydkie:** Czasem zwalnia animacja, ale dosłownie na chwilę. Tekstury za to dobrej klasy.

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

PONOĆ JUŻ W PRZYSZŁYM ROKU LUDZIE ZACZNĄ NOSIĆ W SOBIE ROBOTY Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA.

W głównej mierze chodzi o nanoroboty, czyli bardzo małe robociki, które z początku będą wstrzykiwać do organizmu niezbędne substancje chemiczne, a z czasem – kiedy zakończą się testy – będą robić zdjęcia narządom wewnętrznym, a nawet dokonywać operacji. Marzenia o robotach, które nosimy w sobie, a które dzielnie restaurują nasz organizm w trakcie walki, od jakiegoś czasu zaprząta głowę twórców gier i fantastyki. Widać już, że do końca bliżej niż dalej. Należy się też spodziewać, że powstanie nowa gałąź wiedzy – o nazwie np. medycyna informatyczna, która będzie się zajmować wirusami i chorobami nanorobotów w naszym ciele. I skoro robione będą roboty małe, należy się spodziewać, że robione też będą roboty coraz większe. Zapewne bardziej spektakularne i wizualnie atrakcyjne, a ponad to ciekawsze dla rynku gier. Przykładem na to niech będzie **MechAssault 2: Lone Wolf**, w której to grze wracamy do najlepszego xboxowego świata mechwarriorów. I dobrze! Wstępnie i szybko zasygnalizuję gwoli wyłapania tych, co to się nudzą recenzjami, że Lone Wolf wyjątkowo wdzięcznie prezentuje się z opcją Live (obsługuje Live 3.0). Wszyscy Ci, którzy chętnie baraszkują w gry online powinni się w ów tytuł zaopatrzyć, choćby z tego powodu, że jest on rewelacyjną alternatywą dla HALO 2. Jeśli chodzi o zabawę dla pojedynczych graczy – kampania jest do ukończenia w niecałe dziesięć godzin, więc tytuł nie jest zbyt długi. Rzec by można nawet, że jest dość krótki.

X, A, B, X, Y, A...

Wciskanie kombinacji na joypadzie, żeby przełamać kody w mechu jest bardzo fajnym rozwiązaniem, chociaż trudnym, bo trzeba działać szybko i sprawnie. Mało tego! Sytuacja rozwija się w grze na kilku graczy. Fajnie wygląda, kiedy mała zbroja gania wielkiego mecha, wcapierza mu się w tyłek i próbuje hakować. Wtedy najpierw operator zbroi próbuje się włamać – wpisuje kod, a potem aktualny właściciel mecha także wklepuje kod, żeby się obronić. Pojedynki takie bywają naprawdę pasjonujące i dodają mnóstwa miodu do typowej drużynowej strzelanki.

Mech Assault 2: Lone Wolf, to sympatyczny mechowy rozwalacz. Idziesz przed siebie, realizujesz ciekawe cele misji i rozwalasz co popadnie (z wrogami na czele). Scenariuszowo uzasadniono to w ten sposób: trójka rozbitków z sił Wolf's Dragoon trafia na ślad spisku przeciwników: the Word of Blake. A skoro na nich trafiają, to „obowiązek obowiązkiem jest" – trzeba ich naprać, osłabić i nakraść im jak najwięcej. Tym bardziej, że z czasem okazuje się, iż ziomkowie z Word of Blake próbują zrobić światu wielkie kuku. Scenariusz, choć rozbudowany, wciąga średnio. Jest dość płaski i tak naprawdę nawet przestało mnie w pewnym momencie interesować, co się w nim dzieje. Znacznie bardziej wolałem już biegać i kombinować z różnymi rodzajami broni. Misje (dla jednego gracza) są bardzo różnorodne. Od „wpadnij i rozwal wszystko", przez „zaczaj się i zniszcz cele strategiczne", po ukradnij mechy. Tak, tak... W odróżnieniu od poprzedniej części gry, teraz w zasadzie nie kierujemy mechami, ale ich pilotem (mechwarriorem). Jako mechwarrior siedzimy więc w pojeździe (Lone Wolf oferuje 35 różnych maszyn do obsadzenia) i dokonujemy rozwałki. Jakie ma to znaczenie? Ano kluczowe. Jako osoba z krwi i kości możemy w dowolnej chwili wyjść z dotychczas zajmowanego mecha i przejąć opuszczoną maszynę wroga. Dodatkowo, jednym z „pojazdów" jest zbroja, czyli bardzo mały mech, który oplata nas jedynie bezpośrednio. Zbroja ma wbudowany karabin i moździerz (jedna z fajniejszych i mocarniejszych broni w grze), ma też gigantyczną mobilność dzięki silnikowi odrzutowemu oraz szczypce z kluczem informatycznym. Takimi szczypcami można się wbić w budynek (kiedy wyczerpią się chwilowo zapasy silnika odrzutowego i potrzebujemy czasu na regenerację), albo można szczypce wykorzystać do włamania się do wrogiego mecha. Wystarczy podbiec od tyłu, wcapierzyć mu się w odwłok i szybko wklepać pojawiającą się na ekranie kombinację przycisków. Jeśli zdążymy – wywalimy ze środka pilota i mech jest do naszej dyspozycji. Trzeba wtedy szybko wyskoczyć ze zbroi i przebiec do drabinki nowej maszyny. Niestety – jako „goły ludzik" jesteśmy do zdjęcia praktycznie przez każdego i każdym rodzajem broni, więc akcja musi być szybka i sprawna.

W redakcji opinie na temat amerykańskiej wizji mechów są podzielone...

Multiplayer zawiera w sobie aż dziesięć trybów rozgrywki. Od samodzielnego wygrzewu, przez wygrzew drużynowy, przenoszenie flagi, szukanie kontenerów z danymi, aż po eskortowanie. Trzeba tu raźno zakrzyknąć, że mnogość pojazdów, które można pilotować, przejmować i kraść, obłędnie idzie w parze z projektami środowisk do gry drużynowej. Jest specjalizacja, jest strategia, jest kombinowanie. Jeden z graczy w drużynie zasiada na przykład za sterami samolotu pionowego startu, inny znów będzie się skradał, a reszta osłaniać będzie samolot. I zaczyna się zabawa w przeniknięcie na tyły wroga, wykrycie punktu docelowego, a potem wjazd taranem i potężnymi mechami, które bronią ukrytego wewnątrz swojej morderczej skorupy samolociku, niczym każdy mężczyzna własnej tzw. słabizny. Prześlicznie to wygląda i kopie adrenaliną jak dzikie! A ponieważ gra jest estetyczna i z rzadka jedynie zwalnia, doprawdy warto na nią zwrócić uwagę. Być może też modele mechów bywają zbyt pretensjonalne, ale **MechAssault 2: Lone Wolf** przyciągnie do siebie dwie grupy osób: miłośników mechów i miłośników strategii drużynowej opartej na specjalizowaniu się w jakiejś dziedzinie każdego z członków zespołu.

Grabarz ■ ■

Xbox — Świetny tytuł online, bardzo dobry dla singli.

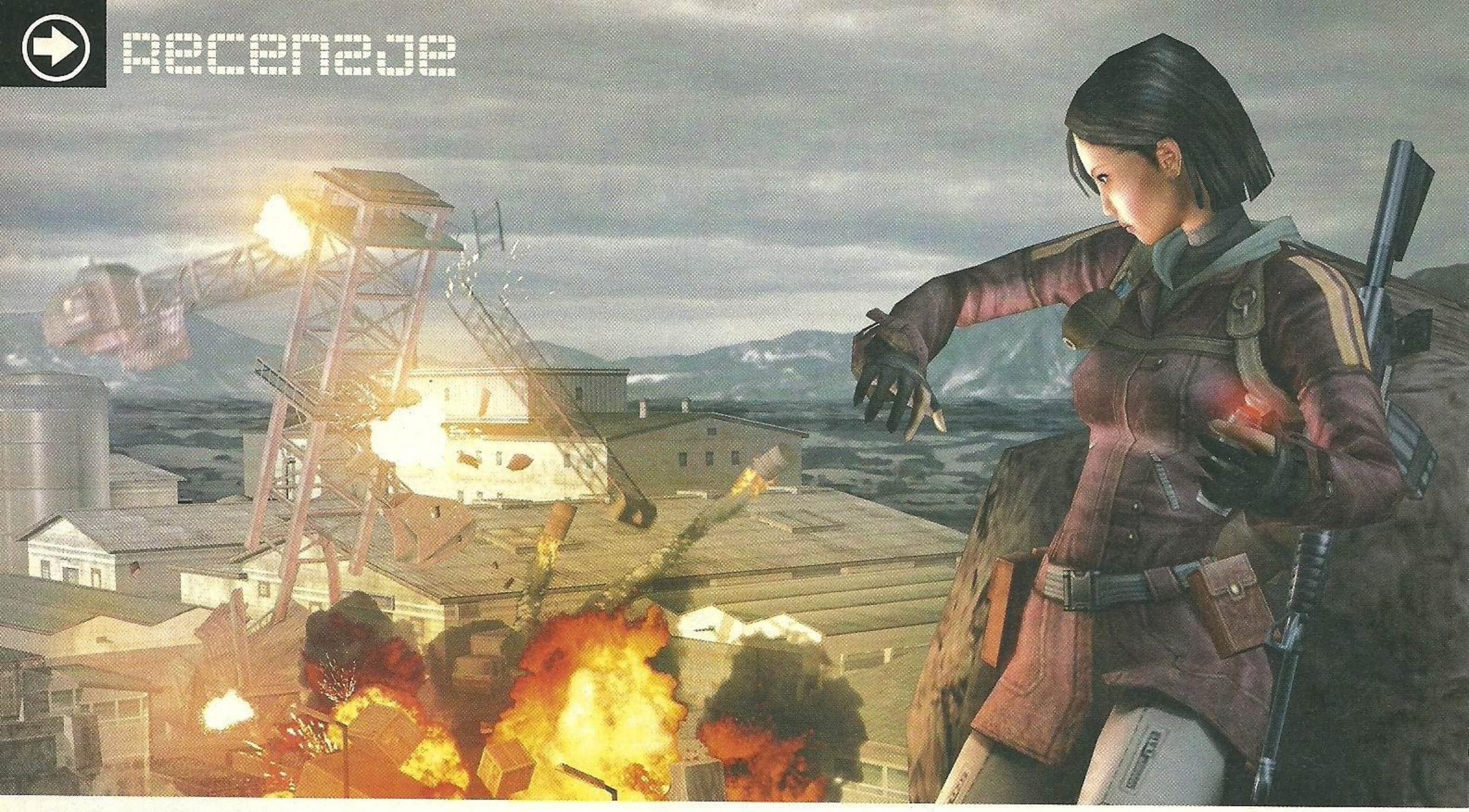
- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Day 1
- **Liczba graczy:** 1-2 (12)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live 3.0, headset, Dolby Digital 5.1

9.2

...niektórzy zamiast metalowych puszek na nogach preferują japońskie humanoidalne konstrukcje. Evangelion, zna to ktoś?



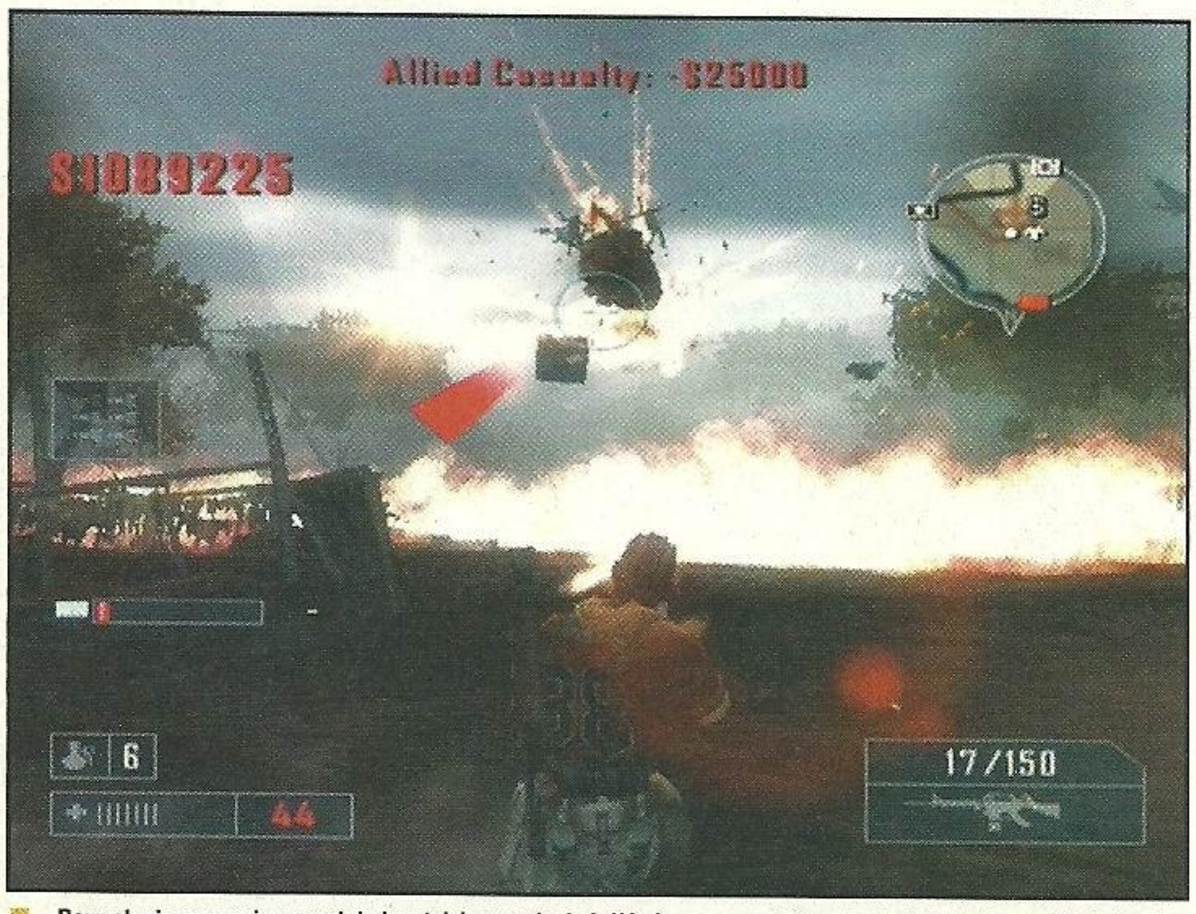
MERCENARIES PLAYGROUND OF DESTRUCTION

NAWET, JEŚLI NIE DO KOŃCA POLUBILIŚCIE SIĘ Z FULL SPECTRUM WARRIOR, A STAR WARS: BATTLEFRONT NIE PRZYPADŁ WAM DO GUSTU TO RĘCZĘ, ŻE OBOK NAJNOWSZEJ GRY PANDEMIC STUDIOS OBOJĘTNIE NIE PRZEJDZIECIE.

Oto pozycja, która na nowo definiuje pojęcie swobody i widowiskowości w wojennych tytułach. Oto świat, w którym domy i budynki obracają się w zgliszcza, helikoptery z hukiem spadają na ziemię, a czołgi eksplodują skąpane w gęstym ogniu. Tylko w Mercenaries sprawdzicie, jak długo unosił się będzie samolot po zabiciu pilota, ile C4 należy użyć do wysadzenia wojskowego baraku i przekonacie się, czy człowiek jest w stanie uciec przed podmuchem nuklearnym o własnych siłach! Co za gra... Momentami, aż brakuje słów!

Szybka lekcja historii

Fabuła Mercenaries to czysta fikcja, jednak stara się oprzeć o w miarę realistyczne miejsca i konflikty. Jednym z najgorętszych punktów świata jest obecnie Korea Północna i właśnie tam Pandemic Studios postanowiło wprowadzić akcję gry. Z decyzją tą wiązały się pewne obawy. Ubisoft do spółki z Red Storm Entertainment zebrały kilka nieprzyjemnych uwag od rządu Północnej Korei za przedstawienie kraju w niekorzystnym świetle przy okazji Tom Clancy's: Ghost Recon 2. Cóż, zgodnie ze słowami Josha Resnicka (szefa Pandemic Studios), zarówno w grach, jak i filmach, czy książkach wyróżniamy dwa rodzaje wojennych dzieł: opartych na wydarzeniach prawdziwych i zmyślonych. Mercenaries bazuje w całości na fikcyjnych postaciach i nazwiskach, a to jak bardzo odniesiemy je do świata rzeczywistego, zależy już tylko i wyłącznie od nas. Wracamy do gry. Nadchodzi dzień, w którym Korea Północna zamierza podpisać przymierze z jej południową siostrą, dzięki czemu raz na zawsze zażegnana zostanie wizja wojny. Zjawisku temu przygląda się nie do końca przychylny generał Song i co tu dużo mówić, taki obrót spraw absolutnie do niego nie przemawia. W krótkim czasie udaje mu się zebrać liczną, ale kiepsko zaprawioną w boju armię, a także zyskać przychylność blisko pięćdziesięciu koreańskich generałów – kryminalistów. Tak „przygotowany" Song przejmuje najważniejsze placówki w północnej części kraju, a światowe media poznają go jako szczęśliwego posiadacza mocarnych ładunków nuklearnych. Północną Koreą zaczyna rządzić militarny chaos, w którym kilka narodów widzi zarówno szanse, jak i zagrożenia. Na miejscu natychmiast pojawiają się jednostki amerykańskie (Allied Nations), które za główny cel obiorą sobie wyłapanie złych dowódców (każdemu z nich przyporządkowana została karta do gry, wiadomo dlaczego) i samego Songa. Nie zabraknie żołnierzy chińskich i południowo koreańskich, którzy z przyczyn oczywistych zaangażowali się w konflikt oraz chciwej rosyjskiej mafii szukającej w wojennym tyglu szans na skrojenie grubej kasy. Tytułowi najemnicy również nie wzięli się znikąd. Trójka głównych bohaterów nigdy nie pojawiłaby się w tej części świata, gdyby nie wizja stu milionów dolarów nagrody za przywódcę rozkrzyczanej hołoty z północy. Będzie naprawdę gorąco, ale czego nie robi się dla tych ośmiu zer i jedynki z przodu.

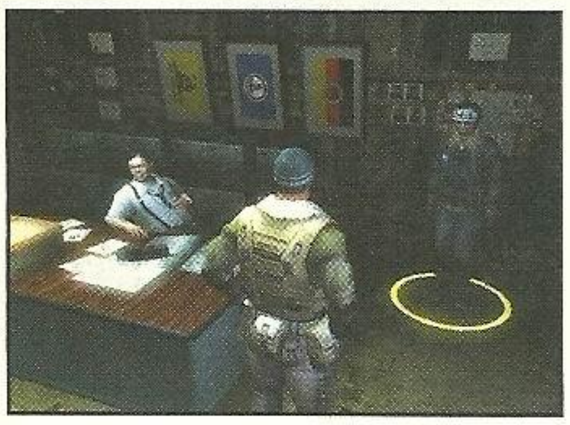


– Rozwalanie sprzymierzonych jednostek karane jest ciężkimi grzywnami. Na zdjęciu, ładnie ubrany Chris Jacobs inkasujący karę za zestrzelenie śmigłowca aliantów.

Trzech Amigos

Do wyboru trójka najemników. Mimo, iż różnią się wyglądem oraz przebiegiem dotychczasowych karier, wybór nie będzie miał większego wpływu na przebieg rozgrywki. Ot, drobne różnice w preferowanym stylu walki i sposobie rozwiązywania problemów. Wybranego człowieka poprowadzicie od początku do końca gry, należy zatem rozsądnie zadecydować, czy bardziej pasuje Wam czarnoskóry eks-żołnierz Chris Jacobs, zwinna Azjatka Jennifer Mui, albo ultrabrutalny Szwed – Matthias Nilsson. Różnice? Chris jest nadludzko wytrzymały, więc przyjmie na siebie więcej pocisków, niż pozostała dwójka. Jennifer to świetnie przeszkolony szpieg, dlatego niejednokrotnie przemknie niezauważona pod nosem przeciwnika, natomiast spokój i opanowanie Matthiasa czynią go idealnym dla graczy, którzy już dawno odkryli w sobie żyłkę snajpera. Niezależnie od Waszego wyboru, podstawowe założenia gry, pakiet głównych misji, a nawet bonusowych kontraktów pozostanie niezmieniony. Nie uważam tego wcale za pójście na łatwiznę, gdyż ilość zadań, jaka czeka na naszych śmiałków jest na tyle bogata, że spokojnie wyłączycie się na dwa, trzy tygodnie i bez reszty oddacie plądrowaniu Korei Północnej. Za największy atut przygotowanych postaci uważam już sam fakt, że są najemnikami. Nie żołnierzami, czy innymi bojownikami o wyższe wartości, ale właśnie najemnikami – chłodnymi skurczybykami, którzy służą mamonie i ryzykują dla niej życiem. Dla graczy oznacza to mniej więcej tyle, że w dowolnej chwili mogą opowiedzieć się po jednej z czterech stron konfliktu. Czy będą to prawi Amerykanie, despotyczni Chińczycy, świetnie uzbrojeni Koreańczycy z południa, a może wiecznie kombinujący Rosjanie – wszystko zależy tylko i wyłącznie od Was. Jesteście tu przede wszystkim dla pieniędzy, a frakcja, która płaci

- **Dobre:** Swoboda, rewelacyjne eksplozje, kapitalne naloty, zatrzęsienie broni, walka, oprawa graficzna, filtry!
- **Złe:** Czas doczytywania potrafi zaboleć. Podobnie jak puste obszary, które ciągną się po horyzont i nic się na nich nie dzieje!
- **Brzydkie:** Nienajlepiej opracowane przejścia między misjami i postacie, które absolutnie mnie nie interesują.



Helikopter to najszybszy środek transportu w grze. O dziwo, banalny w obsłudze. Problem w tym, że obrona przeciwlotnicza nie śpi, a najemnik spadochronu nie ma. Szybka podróż, w zamian za ryzyko śmierci – witajcie w Korei Północnej!

Za największy atut przygotowanych postaci uważam już sam fakt, że są najemnikami. Nie żołnierzami, czy innymi bojownikami o wyższe wartości, ale właśnie najemnikami – chłodnymi skurczybykami, którzy służą mamonie i ryzykują dla niej życiem.

więcej, będzie tą właściwą. Branie zleceń od kilku zwalczających się obozów ma też pewne minusy, ale o tym później. Nie mniej, strasznie się cieszę, że autorzy pozostawili graczom tak dużą swobodę działania i zawsze można samemu zadecydować o następnym kontrakcie. To, co nie do końca zagrało mi w bohaterach to absolutny brak więzi, która wcześniej wytworzyła się na przykład między mną a Wężem z Metal Gear Solid, czy Carlem Johnsonem z GTA: San Andreas. Zabrakło filmów, podczas których mógłbym lepiej poznać moich bohaterów, zabrakło też zwrotów akcji, dzięki czemu bardziej zaangażowałbym się w historię. Nic z tych rzeczy. Nawet po przejściu gry nie identyfikowałem się z bohaterami **Mercenaries**. Równie dobrze mógłbym grać sfrustrowanym pracownikiem poczty z wymazaną przeszłością. Gdybym nigdy nie spotkał się z dziełami Hideo Kojimy, najprawdopodobniej w ogóle bym tej wady w **Mercenaries** nie zauważył. Ale ja wiem, do czego zdolny jest Hideo...

Zapomnieć San Andreas

Za **Mercenaries** przemawia sporo atutów. Jednym z nich na pewno będzie niesamowita swoboda w działaniu i przyjmowaniu kolejnych zleceń. Nigdy nie sądziłem, że pojawi się gra, która tak blisko otrze się o serię GTA, a jednocześnie będzie od niej tak różna. Identycznie, jak w gangsterskim bestsellerze, nasz najemnik ma pełną dowolność w doborze zleceniodawców i metod, jakimi posłuży się przy wykonywaniu kolejnego kontraktu. Podobnie jak GTA, **Mercenaries** nie należy również pod tym względem przeceniać. Fabuła jest oczywiście liniowa, a pewne zadania po prostu trzeba wykonać, aby przekonać się, jak rozwiną się dalsze wydarzenia. Nie spodziewajcie się również, że pracując przykładowo przez cały czas dla Chińczyków, nasz bohater zakończy grę, jako skośnooki obywatel. Nic z tych rzeczy. Swoboda tkwi raczej w kolejności wykonywania misji, niż autentycznych preferencjach graczy, ale i tak można momentami dostać niezłego zawrotu głowy w natłoku ofert. Nie muszę także dodawać (ale dodam!), że każde pomyślnie wykonane zlecenie przybliża nas do spotkania z despotycznym generałem Songiem. Po drodze natomiast będziecie mieli okazję skopać tyłki jego pomagierom, ważnym i mniej ważnym dla rebelii w Północnej Korei dowódcom, a także przeprowadzać takie akcje, o jakich do tej pory w grach wojennych można było tylko pomarzyć! Pandemic Studios naprawdę w tym temacie zaszalało. Ciężko powiedzieć, na jak długo starczy ta gra, bo to zależy od Waszego zaangażowania. Można skupić się na podstawowym zadaniu, czyli roznieść w pył kilku najbardziej aktywnych członków ruchu oporu i w niecałe dwadzieścia godzin dotrzeć do niesławnego generała. Ale wówczas nie poznacie pełnego potencjału tej gry. Ja za główny cel postawiłem sobie zebranie pełnej kolekcji pięćdziesięciu dwóch kart, a więc dopadnięcie i schwytanie każdego pomagiera Songa. Nawet tych sprytnie poukrywanych na kompletnych zadupiach Północnej Korei. Wiązało się to oczywiście z przyjmowaniem absolutnie każdego zadania, jakie stawiały przede mną zwalczające się frakcje, jeżdżeniem w miejsca, gdzie podejrzewałem, że coś może być oraz łykaniem każdego bonusowego kontraktu, na jaki tylko mogłem natrafić. I naprawdę warto to robić, bo oprócz wiader pieniędzy, otrzymywałem całą gamę pomocnych broni i wehikułów do zakupienia w internetowym sklepie. Jak już wspomniałem, zleceniodawców jest czterech i raczej za sobą nie przepadają. Pracowanie dla nich wiąże się zatem z pewnym ryzykiem. Pół biedy, jeśli Rosjanie zlecają Wam wysadzenie w powietrze jakiegoś obiektu, bądź bezpieczne przetransportowanie ich człowieka z jednego końca mapy na drugi. Tu wszystko jest okej. Gorzej, gdy zadanie polega na wybiciu w pień oddziału przeciwnej frakcji. Niejednokrotnie pomagając Chińczykom zmuszony byłem rozwalić jakąś bazę należącą do Amerykanów i południowych Koreańczyków. Pomaga trochę fakt, że jeśli przejmie się czołg Korei Północnej i zaatakuje nim amerykańskie oddziały, to wina spadnie na żółtków, ale jeśli przypadkiem któryś z pachołków Busha rozpozna w wehikule naszego człowieka, to stosunki ulegną natychmiastowemu ochłodzeniu. **Mercenaries**, poza rozwalaniem, paleniem i niszczeniem wymusza zatem odrobinę kombinowania i maskowania. Nie ma problemu z zabijaniem Rosjan, czy dziurawieniem Amerykanów. Problem pojawi się w momencie, gdy od ludzi, których z taką pasją się niszczyło, trzeba będzie wziąć kolejne zlecenie. I tu już bywa różnie. Jeśli zajdziecie którejś z frakcji głęboko za skórę, to każdy pracujący dla niej żołnierz będzie Was zwyczajnie tropił i próbował zabić. Jedyne, co może przekonać wroga do naszego biednego najemnika to oczywiście stosowna opłata, która podreperuje zły nastrój zleceniodawcy. A w podręcznym menu na bieżąco pracują kolorowe wykresy, które zawsze pokażą aktualne nastroje poszczególnych frakcji. Sprawdzajcie je często, bo może się okazać, że ten uroczy Amerykanin beztrosko oparty o drzewo, to w rzeczywistości śmiertelny wróg.

Kombat Korner!

Jedną z rzeczy, które obezwładniły mnie podczas grania w Mercenaries była walka i zniszczenia, jakich uzbrojony najemnik dokonuje we wrogich oddziałach, pojazdach i budynkach. Już mniejsza z tym, że bohater dźwiga jednocześnie tylko dwa rodzaje karabinów, co w jakiś tam sposób go ogranicza. W wirze walki nie ma problemu z przejęciem wrogiego pojazdu i tu już bez różnicy, czy będzie to czołg, helikopter, wolnostojąca machina z działem, czy też zwykły samochodzik z doczepionym karabinem. Najemnik zna na wylot wyposażenie chińskich, rosyjskich i amerykańskich jednostek, więc zabawa ich ekwipunkiem przychodzi mu bez większego wysiłku. Mogę bez końca wyliczać drobne i większe akcje, z jakich poskładana jest ta gra, ale odkrywanie ich pozostawiam już wyłącznie Wam. Nie ma problemu, aby wbiec „na Rambo" do obozu przeciwnika, ubić kilku żołnierzy kręcących się przy helikopterze, przejąć latającą maszynę i zrównać pole namiotowe z ziemią za pomocą rakiet, bądź pokładowego vulcana. Można też inaczej.

Stronka już jest!

Gra wyląduje w sklepach niebawem, ale wcześniej każdy wybraniec z dostępem do internetu może sprawdzić oficjalną i, co tu dużo mówić, fachową stronę Mercenaries. Co tu się wyrabia! Mimo, iż prosty, napisany we flashu programik nigdy nie dorówna prawdziwej grze, spędziłem w nim dobre pół godzinki, zanim nie wróciłem do rzeczywistości. Jeśli dobrze pogrzebiecie na **http://www.lucasarts.com/games/mercenaries/main.html** na pewno odkryjecie część broni dostępnych w grze, wyłapiecie ciekawe bonusy, a oprócz tego dowiecie się masy fajnych rzeczy ze świata Mercenaries. Prawdziwa zabawa zacznie się w momencie, gdy znalezioną broń przetestujecie na pojazdach, ludziach i budynkach zalegających na ekranie. Sprawdźcie, co dzieje się z żołnierzem, któremu na plecach eksplodowało C4 i namiotem, w stronę którego wysłaliście nalot! Całkiem fajne. A program liczy zarobioną na zabójstwach kasę i każdy, godny odnotowania wynik można potem zarejestrować. Niezła wprawka przed rzeźnią, jaka czeka we właściwej grze.

Nalot dywanowy obraca w proch wskazany przez najemnika kawałek terenu. Problem w tym, że Chris ponownie przetestował piekielną broń na przyjaciołach, za co raz jeszcze odliczono mu pewną kwotę pieniędzy.

CJ vs. CJ

Na początku skłonny byłem uznać Mercenaries za nowe GTA, z tym, że rozgrywające się na terenie Północnej Korei. Jednak w przeciwieństwie do Carla, Chris Jacobs jest straszliwie nijaki i obcy. Jasne, w grze pojawia się cała masa podpisów i opisów świadczących o bogatej wojskowej karierze Krzyśka, ale jakoś trudno było mi się zmusić do czytania i analizy. Zabrakło filmów i przerywników stosownie angażujących mnie w fabułę. W GTA po prostu czuć, że Carl Johnson żyje – rozmawia z ziomami, załatwia swoje sprawy, biega za dziewczynami, poprawia wyniki na siłowni i szwenda się godzinami po mieście. Chris służy wyłącznie do zabijania i siania demolki. Jedyną rzeczą, z którą rozmawia jest słuchawka, w której non stop szczebiocze słodziutki głos Fiony – lokalnej koordynatorki. Niewiele trzeba, by dobrze bawić się w świecie Mercenaries, ale brak więzi między Jacobsem, a graczem uważam za błąd. Czy duży? Zależy na ile Wam tego brakuje.

Ten czołg jest mój!

Przejmowanie czołgów i helikopterów to jeden z wielu fajnych patentów, na jakie natkniecie się w Mercenaries. O ile w wyrzuceniu kierowcy zza kierownicy samochodu, czy zwyczajnym zajęciu wolnostojącego mienia nie ma niczego widowiskowego, tak zupełnie inaczej wygląda sprawa kradzieży czołgów. Wciskając w dowolnym momencie odpowiedni przycisk na padzie, zobaczycie jak Chris kolejno zawija się wokół lufy czołgu, przebiega szybko po dziale, wrzuca odbezpieczony granat do środka i siada za sterami maszyny.

Mercenaries jest dla mnie pierwszą grą, w której naprawdę czuć potęgę militarnego sprzętu, a to z prostej przyczyny. Nie ma (powtarzam – NIE MA!) sprzętu, którego nie dało by się przejąć i konstrukcji, której nie da się wysadzić w powietrze!

Czemu na przykład nie podłożyć kilku ładunków trotylu w kluczowych dla obozu miejscach i jednocześnie ich zdetonować? Czemu nie wezwać za słoną opłatą nalotu bombowego? A może macie ochotę przejąć stojącą na wzgórzach artylerię i z bezpiecznej odległości wykasować wroga? Podobne akcje trafiają się w **Mercenaries** co kilkanaście sekund i nawet w tych spokojnych momentach nic nie stoi na przeszkodzie, aby rozpętać małe piekło. Po kilkunastu godzinach grania, w przypływie pozytywnych emocji postanowiłem zwiedzić północną część kraju (pola uprawne, wiejskie chatki i takie tam). Pojechałem cywilnym samochodem, dlatego zmyleni Koreańczycy nie otwierali do mnie ognia. Mijając kolejny patrol poczułem, że nie wytrzymam dłużej bez małej zadymy. Wyskoczyłem z pędzącego samochodu, wyciągnąłem w locie wyrzutnię rakiet i posłałem naprowadzaną przesyłkę w kierunku wrogiego jeepa. Samochód wybił się od eksplozji w powietrze, a kiedy był w górze – eksplodował na kawałki rozsypując się po okolicy. Momentalnie nadleciał koreański helikopter, jednak nie udało mi się zestrzelić go z rakiet ziemia-ziemia. Zabłąkane pociski rozbiły się o budynek w tle i zrównały go z piachem. Kiedy helikopter przelatywał nad moją głową, złapałem się za jedną z płóz, wpełzłem do środka maszyny i wyrzuciłem pilota przez drzwi. Facet roztrzaskał się o ziemię, a ja stałem się wesołym posiadaczem koreańskiego śmigłowca! Mogę teraz napisać o tym, że pilotując taką maszynę bez problemu wykonałem kolejne zadanie, polegające na zlikwidowaniu dwóch czołgów blokujących przejazd amerykańskim żołnierzom. Ale ja go niechcący rozbiłem o jakieś skały. Pandemic Studios zasiliło swoją grę w ogromną liczbę jednostek mechanicznych i ręczę, że będziecie je odkrywać aż do ostatniej minuty zabawy! Zarówno latających, jak i sunących po ziemi maszyn jest tak dużo, że spokojnie wystarczyłoby tego na obdzielenie jeszcze dwóch gier. A do tej listy dodajcie wolnostojące działa, artylerię i istne zatrzęsienie potężnych nalotów, czekających na wezwanie. Mercenaries jest dla mnie pierwszą grą, w której naprawdę czuć potęgę militarnego sprzętu, a to z prostej przyczyny. Nie ma (powtarzam – NIE MA!) sprzętu, którego nie dałoby się przejąć i konstrukcji, której nie da się wysadzić w powietrze! Byłem w szoku, gdy widziałem, jak zaminowany komin w fabryce atomowej runął z przerażającym hukiem na ziemię wzbijając tumany pyłu. Krzyczałem z radości, gdy na wskazane przeze mnie lotnisko armia amerykańska przeprowadziła dywanowy nalot, w wyniku którego obserwowałem ognisty ocean zamieniający wrogie maszyny w pył. A co powiecie na rakietę Cruise, która po spadnięciu na most i wywołaniu gigantycznej fali uderzeniowej zamieniła otoczenie w... wyspę? Pod względem swobody i widowiskowości batalii, żaden wojenny tytuł nie równa się z Mercenaries. Żaden! Utwierdziłem się w tej tezie, gdy zupełnie przypadkiem zlikwidowałem swojego chińskiego pracodawcę... nalotem śmigłowców! Nie wiem, jak będzie z Wami, ale mnie w tej grze niejednokrotnie dopadał szał zniszczenia i zwyczajnie nie mogłem sobie odmówić rozwalenia jeszcze jednego budynku i przejęcia jeszcze jednego czołgu. Jednym słowem, ilość zagrań w Mercenaries jest przytłaczająca!

Jesteś tu dla kasy!

Cała gra bezczelnie kręci się wokół portfela. Dysponując odpowiednią gotówką najemnik może stać się panem zniszczenia i ruiny. Pandemic Studios wprowadziło do zabawy bardzo ciekawy patent z kupowaniem uzbrojenia i liczę, że Wam również przypadnie do gustu. Otóż przez cały czas będziecie mieli dostęp do pirackiej (dosłownie!) witrynki internetowej, na

W masowym sianiu zniszczenia najgorsze jest to, że ciężko potem podróżować w tych kłębach dymu i ścianach ognia.

Oto kluczowy moment dla Korei Północnej – samolot zrzuca najemnika na jej teren...

W masowym stanie uszczenia najgorsze st to, że ciężko potem odróżować w tych kłębach ymu i ścianach ognia.

Zwróćcie uwagę na licznik ofiar po prawej stronie ekranu. Ponad 20 tysięcy cywilów wydłubło to działo, zanim brutalnie nie wysadziłem go w powietrze!

której zamawiać można wszystko – od medykamentów, poprzez broń, pojazdy i amunicję, aż po przepotężne naloty i ostrzał artylerii! Oferta sklepu powiększa się wraz z pomyślnie wykonanymi misjami i już widzę Wasze miny, kiedy odkryjecie, co zaradni Rosjanie mogą ostatecznie zaimportować! Problem w tym, że najpotężniejsze zabawki są cholernie drogie, więc jeśli chcecie władać polem walki, to po prostu musicie brać zlecenie za zleceniem i pilnować przelewów. Sam proces zamawiania jest strasznie pomysłowy. Po wybraniu na rosyjskim „sajcie" towaru, najemnik dostaje do łapki granat dymny. Wystarczy odpalić go w dowolnym miejscu, a po kilku chwilach pojawi się śmigłowiec z odpowiednią przesyłką. Jeśli chcecie dodatkowo zabezpieczyć swoje inwestycje, to przed złożeniem zamówienia upewnijcie się, czy po okolicy nie jeździ jakiś czołg lub, co gorsza, nie stoi sobie jakaś obrona przeciwlotnicza. Nie raz i nie dwanaście razy w milczeniu obserwowałem, jak pojazd z moją przesyłką eksplodował od kilku celnie wymierzonych rakiet. To nie było przyjemne, zwłaszcza, że straciłem masę pieniędzy. Sposobów na zbicie kokosów jest mnóstwo. Mapa północnej Korei aż ugina się od miejsc, w których zawsze znajdzie się coś do roboty. Najlepiej płatne, ale jednocześnie najbardziej niebezpieczne są zlecenia, w których należy powstrzymać któregoś z pomocników Songa. Dowódcy są z reguły bardzo ciasno strzeżeni, a rachunki można z nimi wyrównywać na dwa sposoby. Koreańskiego smutasa zawsze można bezpiecznie zdmuchnąć z większej odległości wraz ze wściekłą obstawą, ale można też zaryzykować obezwładnienie i zakucie go w kajdany. Oczywiście za odpowiednio większe pieniądze. Druga opcja wymusza precyzyjniejsze celowanie i dynamiczną wymianę ognia z ochroniarzami, ale tłusty przelew z nawiązką to potem rekompensuje. Korea wręcz ocieka kasą, gdy jest się najemnikiem. Łatwo ją zarobić i równie łatwo stracić, na przykład siejąc ołowiem do swoich sprzymierzeńców. Niekiedy szał bitewny ponosił mnie do tego stopnia, że nie odmówiłem sobie zestrzelenia wehikułu, który jeszcze przed momentem mi ufał. Cóż, życie...

Patrzę i nie oddycham!

Pod względem oprawy **Mercenaries** trzyma wysoki poziom, po prostu w jednych miejscach wygląda bardziej, a w innych – nieco mniej okazale. Ślicznie prezentują się scenerie skąpane w zachodzącym słońcu, leśne ścieżki, kaniony i tereny zabudowane. Nie brakuje ani szczegółów na budynkach, ani jednostek przemierzających aktualnie teren. Znacznie mniej szczegółowe będą otwarte przestrzenie, ale nawet tu Pandemic Studios nałożyło masę bardzo ładnych filtrów, mgiełek i rozmyć. Po prostu musicie zobaczyć jak przy starcie helikoptera wiruje powietrze i uginają się drzewa. Musicie zobaczyć jak osiedle, na które spadła rakieta, zamienia się w ruinę w towarzystwie eksplozji i kłębów dymu. Każdy czołg, każdy samochód czy samolot wygląda tak, jak powinien i absolutnie żadnemu z nich nie można zarzucić większych uproszczeń. Klimat świata zniszczonego wojną stara się oddać praktycznie co drugi shooter. Ale żaden nawet w połowie nie zbliżył się do tego, co zaoferowano w **Mercenaries**. Na każdym kroku spotkacie obdrapane miasta, blokady zbrojne i przelatujące z hukiem myśliwce. Doliczcie do tego wszędobylskich żołnierzy, zamaskowanych mafiosów, nierozgarniętych cywili i pędzące gdzieś w pośpiechu autka, a uzyskacie pełnię obrazu tej gry. Nad fizyką **Mercenaries** czuwa mój ulubiony engine – Havok. Dzięki niemu eksplozje realistycznie wyrzucają w powietrze zarówno gruz, jak i drewniane pudła, pojazdy, czy wierzgających nieporadnie ludzi. Dzięki temu silniczkowi naprawdę czuć wagę każdego przedmiotu, a obraz walącego się budynku to jedna z najfajniejszych rzeczy, jakie spotkacie w grze. Nic dziwnego, że autorzy po jakimś czasie umieścili obok **Mercenaries** podtytuł „Playground of Destruction". Pasuje. A uwierzycie, że nawet podczas tych megawidowiskowych akcji, kiedy dym przykrywa cały ekran, animacja nie spada poniżej trzydziestu klatek na sekundę? Kod pracujący w tej grze to kawał solidnej roboty i aż chciałoby się, aby najnowsze gry na PlayStation 2 nie spadały poniżej tego poziomu. Drażniły mnie co prawda momenty dogrywania kolejnych misji, bo to niemal zawsze wiązało się z minutowymi przestojami, ale kiedy już konsola skończyła rzeźbienie w płycie – gra znajdowała się w pamięci konsoli.

Równie mocne wrażenie wywołała we mnie ścieżka dźwiękowa **Mercenaries**. Pełno w niej filmowych, wzniosłych motywów, wyjących chórków i spokojnych, lirycznych przestojów. Za każdym razem wpadałem w głęboką zadumę, gdy melodia cichła, a na pierwszy plan wchodziła chórzystka. Od tej gry aż bije profesjonalizmem i czuć to na każdym kroku. Multiplayer? Autorzy nie przewidzieli takiej opcji. To Star Wars: Battlefront został zbudowany pod kątem zabawy w sieci, zaś **Mercenaries** ewidentnie uderza w single. Uderza z takim impetem, że sypią się budynki, eksplodują czołgi, rozpadają mosty, a helikoptery spadają z nieba! Tak powinny wyglądać gry nowej generacji!

Pandemic Studios' mad skillz!

Możecie nie lubić klimatów wojny, ale ręczę, że **Mercenaries** atakuje wyświechtany temat z nieco innej strony. Pozostawia graczom olbrzymią swobodę działania, pozwala na ogromne interwencje i potworne zniszczenia! Co dziwne, ta gra praktycznie w niczym nie przypomina serii GTA, choć opiera się na podobnym schemacie wykonywania misji dla różnych frakcji. To jak powiew świeżości na skostniałym rynku wojennych shooterów i kubeł zimnej wody dla graczy, którzy myślą, że na konsolowym froncie widzieli już wszystko. Trochę brakuje mi w świecie **Mercenaries** spójności i lepiej opracowanych przejść pomiędzy misjami. Praktycznie nigdy nie zastanawiałem się głębiej nad scenariuszem – po prostu parłem do przodu i paliłem wszystko wokół. Zabawa jest kapitalna, cudowna, wspaniała, wciągająca jak wir, widowiskowa jak najlepsze fajerwerki i... świetna. Obok Shadow of Rome i Snowblind to według mnie jeden z najlepszych tytułów kolejnej generacji gier konsolowych.

Matt ■ ■

PS2 | Xbox — Uzależniające doświadczenie!

- **Wydawca:** LucasArts
- **Producent:** Pandemnic
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb

9.2

Druga opinia

Pomysł na Mercenaries podobał mi się już od pierwszego pokazu prasowego tej gry. Otwartość rozgrywki w stylu GTA połączona z działaniami w strefie wojny gwarantowały dobrą zabawę - i ostateczna wersja gry spełnia wszystkie moje oczekiwania. Rewelacyjna grafika wsparta wierną rzeczywistości fizyką sprawiają, że uśmiech nie schodzi ani na moment z twarzy nawet podczas najtrudniejszych demolek. Podoba mi się metodyczność działań i możliwość zrównania z ziemią każdego elementu otoczenia, chociaż z drugiej strony przeszkadza odnawianie się po pewnym czasie raz rozwalonych budynków. Każdy, kto w pocie czoła rozwalał koszary koreańskie w bazie artyleryjskiej podczas polowania na króla karo i wrócił w to samo miejsce parę chwil później, wie dokładnie, o czym mówię. Na szczęście gra oferuje nieskończone niemal możliwości ataku. Nie poszło na piechotę? Wjeżdżam czołgiem. Rozwalili czołg za szybko? Próbuję atakować z powietrza. To urozmaicenie dodatkowo potęguje olbrzymia liczba sposobów pomocy, którą zamawiamy od zaprzyjaźnionych nacji. Chiński atak artyleryjski obraca w gruzy nawet najlepiej okopane pozycje wroga, a precyzyjne bombardowanie alianckich samolotów elegancko eliminuje wyznaczony cel. Samo podziwianie morza ognia daje olbrzymią frajdę.

Podstawą gry jest zachowywanie status quo pomiędzy wszystkimi nacjami walczącymi o wpływy w płonącej Korei Północnej. Zadania wykonywane raz dla jednej, raz dla drugiej strony sprawiają, że czujemy się naprawdę jak bezwzględny koleś, który przyjechał tutaj tylko po 100 milionów dolarów i nic innego go nie obchodzi. Łatwo, naprawdę łatwo się wczuć. Gra umiejętnie przedstawia strefę wojny, ale starciom trochę brak skali - większość potyczek to wymiana ognia pomiędzy dwoma samochodami. Wyjątek stanowi otoczenie bossów, kiedy to ścierają się prawdziwe tłumy w kółko respawnujących się wrogów - nierzadko nie ma miejsca i czasu na wezwanie helikoptera ratunkowego, więc z ogłuszonym gościem na plecach przedzieramy się do ciężarówki, pakujemy go do kabiny i wymijając gwiżdżące wszędzie pociski odjeżdżamy w bezpieczniejsze miejsce - miód po prostu wylewa się z ekranu. A zmiękczoną grafikę kocham od czasu Beyond Good & Evil. Prawdziwe mistrzostwo świata. [Cubituss]

TOTAL CLUB MANAGER 2005

SZUKAMY NASTĘPCÓW SIR ALEXA FERGUSONA

Lista managerów piłkarskich na konsolach jest dość krótka – Championship Manager 3 na Xboksie, LMA Manager 2005 na Xboksie i PS2 oraz **Total Club Manager 2005**, który również ukazał się na obu konsolach. I w tym momencie rządzi, choć nie ustrzegł się kilku wad. Ale najpierw o zaletach, których jest tu całe mnóstwo.

Przede wszystkim Total Club Manager oferuje niesamowitą wprost ilość opcji, którymi jako główny szef klubu musimy zarządzać. Że taktyka, że transfery i treningi to wiadomo od zawsze, ale podpisywanie kontraktów reklamowych i zajmowanie się ustalaniem cen biletów? Po co to komu tak naprawdę? Ale jest i zapewne spodoba się kolesiom lubiącym mieć całkowitą władze nad prowadzonym klubem. Dla tych, co bardziej wolą zajmować się trenowaniem i ustalaniem taktyki, niż liczeniem funciaków pozostawiono w **Total Club Manager 2005** wygodną furtkę – większością spraw w klubie mogą zajmować się rozmaici asystenci i menadżerowie, którym należy przydzielić odpowiednie zadania. W każdym razie, jeżeli chodzi o możliwości zarządzania klubem i drużyną to jest to jeden z najbardziej rozbudowanych menadżerów piłkarskich obok LMA Manager. Cieszy więc dobre rozplanowanie menusów, wyraźne i duże fonty oraz ogólna estetyka i przejrzystość wszystkich ekranów z rozmaitymi opcjami. Nawigacja pomiędzy nimi też została całkiem sprawnie pomyślana i jest w miarę intuicyjna.

Dla nas, graczy z kraju nad Wisłą największą bolączką w TCM 2005 jest brak ligi polskiej, a co za tym idzie, możliwości poprowadzenia swego ulubionego klubu i wprowadzenia wreszcie któregoś z nich do Ligi Mistrzów. Jest tu jednak sporo innych lig, w tym oczywiście wszystkie największe w Europie, a także, o dziwo – liga koreańska... Najwyraźniej FIFA musi się tam nieźle sprzedawać, bo nie wiem, czy wiecie, ale TCM 2005 pozwala na tzw. fusion z FIFA 2005 – to znaczy, że skład i taktykę, a także wszystkie opcje menadżerskie załatwiamy w TCM 2005, a mecze rozgrywamy w FIFA 2005. Fajowo pomyślane, ale za dużo z tym zachodu, żeby ktoś, kto nie jest maniakalnym fanem piłki kopanej od EA Sports zawracał sobie tym głowę.

Dla początkujących graczy twórcy gry przygotowali fajną opcję – możliwość wybrania jakiegoś zespołu i zostania jego trenerem „na zawsze" – to znaczy, jak bardzo byśmy nisko nie spuścili zespołu i tak nikt nas nie zwolni i będziemy mogli uczyć się na błędach.

Jest kilka spraw, które nie przypadły mi do gustu w TCM 2005. Jak choćby sposoby rozstrzygania spotkań. Jeden z nich pokazuje mecz w trójwymiarze korzystając z mocno zubożonego silnika fify i pozwala na zarządzanie drużyną na bieżąco, ale całość „relacji" trwa dość długo, a oglądanie, jak grają kierowane przez sztuczną inteligencję drużyny nie należy do najfaniejszych zajęć pod słońcem. Szczególnie, że nic z zachowań graczy na boisku nie można wywnioskować na temat ich formy i przydatności w danym meczu dla drużyny, więc cała zabawa polega na obserwowaniu statystycznych dokonań graczy i ich zmęczenia. Drugi to szybkie przeliczenie wyniku, które w ogóle nie daje nam szans na dokonanie zmian i jakichkolwiek innych korekt. Jak widać żaden nie jest sposobem idealnym – zabrakło czegoś pośredniego, bez pokazywania meczu „na żywo" w stylu telewizyjnym, ale z możliwością zawiadywania poczynaniami piłkarzy na wirtualnym boisku. Inną dość męczącą sprawą są długie loadingi, ale to od zawsze było zmorą wszelkich managerów piłkarskich.

TCM2005 to dobry produkt broniący się ilością opcji i bardzo dużą estetyką wykonania, ale nie pozbawiony wad i elementów, które zdecydowanie wymagają dopracowania w następnych odsłonach tej gry.

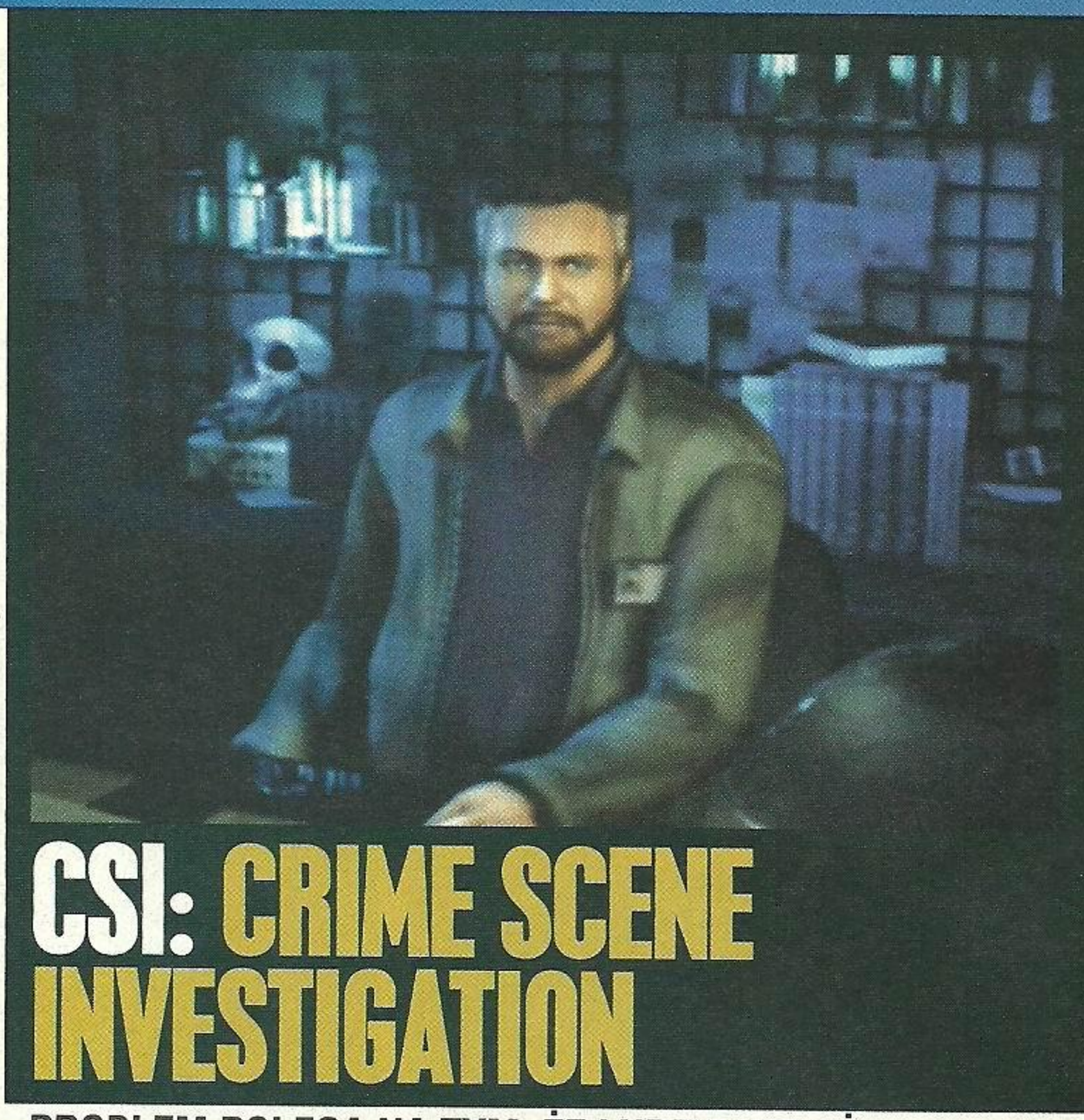
Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox — Dużo, ładnie, fajnie.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5



CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

PROBLEM POLEGA NA TYM, ŻE LUDZIE WCIĄŻ PRZECENIAJĄ MOŻLIWOŚCI MEDYCYNY.

Uważają na przykład, że medycyna potrafi leczyć choroby. Owszem parę leczy, ale zdecydowaną większość jedynie zalecza i pacjent chory albo leczy się przez całe życie, albo niedługo do lekarza wróci. Analogicznie z przedłużaniem życia. Nieźle medycyna radzi sobie z przedłużaniem życia, ale niestety pod względem przedłużania starości, a nie młodości. Oglądając czasem gry na konsolę, mam wrażenie, że niektóre firmy cierpią dokładnie na ten sam syndrom – przedłużają grom starość, zamiast pisać nowe. Weźmy na przykład CSI, czyli **CSI: Crime Scene Investigation**. Jeśli znacie angielski na tyle, żeby zrozumieć każde z tych słów wiecie już o czym jest gra. Otóż właśnie o tym. Ale gwoli obowiązku recenzenckiego napiszę dosłownie. CSI wyszła swego czasu na pecety w dwóch częściach. CSI i CSI: Dark Motives. Teraz obie te części mamy na Xboxie wmontowane w jeden tytuł. Mechanika jest prosta. Dokonano przestępstwa (najczęściej morderstwa) i musimy ustalić czyja to robota, najlepiej korzystając z jak najmniejszej liczby podpowiedzi i jak najszybciej. Jeśli nam się uda, odkrywa się (wysyłają nas) do kolejnego występku. I tak dalej. Proces odkrywania czyja to robota odbywa się systemem nazwanym kiedyś na blaszakach „point and click", czyli jeździmy kursorem po ekranie i klikamy różne rzeczy, patrząc czy coś się nie wydarzy. W CSI jest znacznie prościej. Kursor (strzałeczka), jeśli najechać na coś używalnego, robi się zielony. Na przykład oglądamy jakiegoś trupka. I nagle na jego nadgarstkach kursor zmienia kolor. Możemy teraz wybrać zestaw narzędzi, którym przebadamy owe nadgarstki. Są więc lampy ultrafioletowe, lampy wykrywające ciepłe miejsca, ślady krwi, proszki na odciski palców z powierzchni gładkich, porowatych, itp. Wszystko elegancko podpisane, więc nie jest to problem. Jest też szkło powiększające, oczywiście. Możemy zawsze porozmawiać z kilkoma osobami, które

mogą coś wiedzieć, a nie są związane z policją, oraz kilkoma współpracującymi departamentami. Tu z kolei jest do pomocy lekarz medycyny sądowej, laboratorium z całą masą sprzętu, no i koledzy, którzy chętnie doradzą nam kogo ze świadków maglować i w jakiej sprawie.

Gra jest dość makabryczna. Już pierwszy trupek (uduszonej dziewczyny) pokazuje jej możliwości. Wizyta u lekarza owocuje soczystymi animacjami pokazującymi proces duszenia i bronienia się ofiary. Fuj. Z drugiej strony, poza tymi momentami grafika jest dość surowa i polega głównie na oglądaniu cyfrowych obrazków. Przechodzenie kolejnych misji jest żmudne. Złośliwy mógłby rzec, że przejść taką grę może i szympans. Wystarczy kliknąć wszystkimi narzędziami na wszystkie podświetlalne detale w miejscu zbrodni, a potem porozmawiać z wszystkimi o wszystkim. Pewnie, że tak jest. Ale z drugiej strony ja się nieco wciągnąłem, bo i zagadki ciekawe, i można się pobawić w Holmesa całkiem wesoło. Oczywiście CSI jest grą bardzo statyczną, spokojną i bliższą zagadkom logicznym na ostatnich stronach czasopism, niż prawdziwym grom elektronicznym, ale nie ukrywam, że ma pewien dyskretny urok i wciągnąłem się w nią na poważnie. To pewnie tak jak z filmem kultowym: widz normalny wychodzi, widz kultowy zostaje. Tu podobnie: będą dwie grupy graczy. Ci, którzy CSI pokochają i Ci, którzy CSI uznają za śmiecia.

Grabarz ■ ■

Xbox — Brzydka gra kultowa? Dla maniaków logicznych zagadek

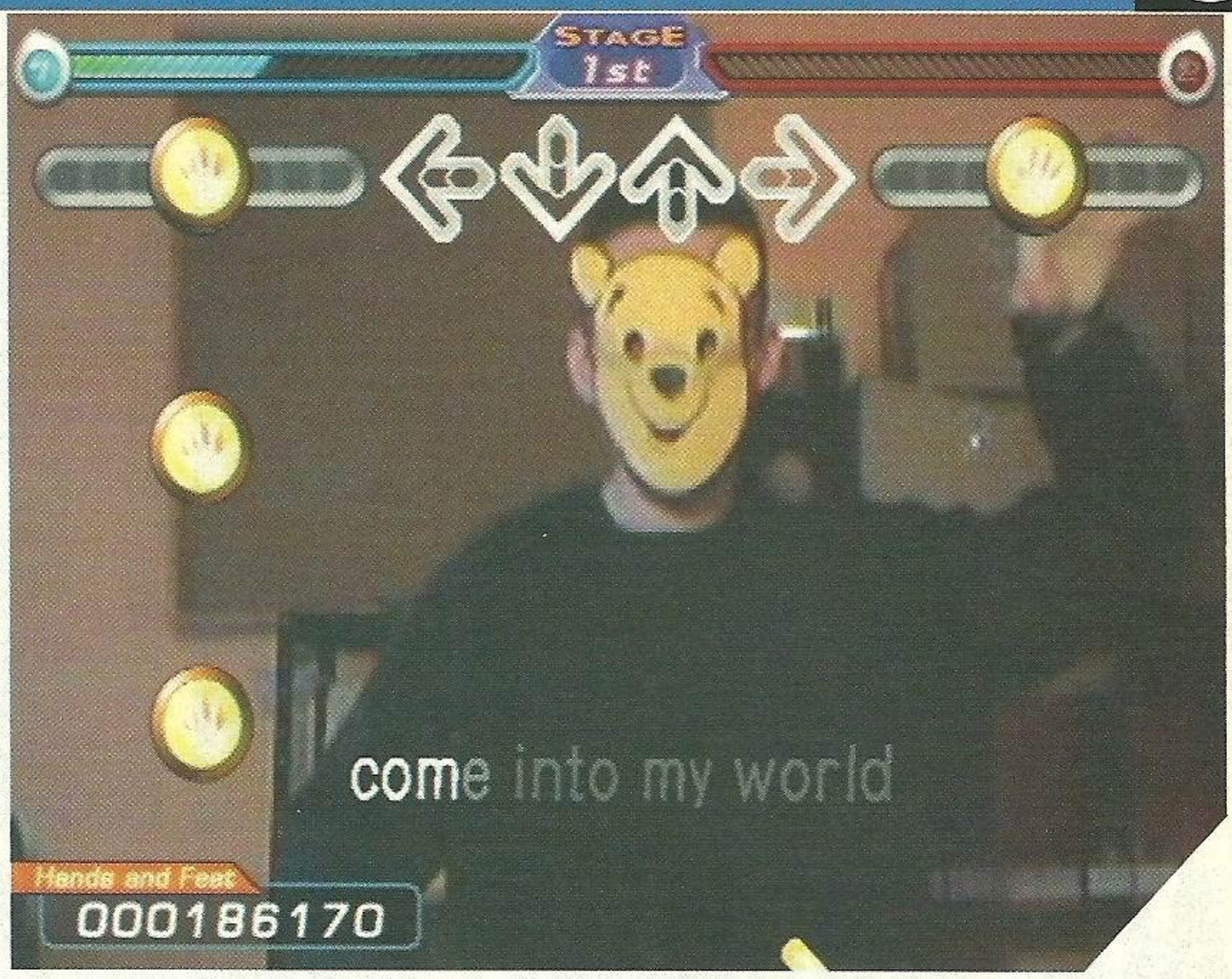
- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.8

Wykorzystuje: -

- **Dobre:** To DDR! Bardzo dużo piosenek do wytańczenia, masa poziomów trudności, obsługa kamerki EyeToy!
- **Złe:** Jak ktoś nie przepada za tego typu grami, to ani Extreme, ani Fusion nie zmienią raczej jego nastawiania do serii Konami.
- **Brzydkie:** Czasem... obrazy, które pokazuje EyeToy (człowiek nie zawsze jest w formie). I wszystkie minigry.



DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME DANCING STAGE FUSION

OTO, JAK ZABAWNA POTRAFI BYĆ INTERAKTYWNA SZAFA GRAJĄCA

Taneczna seria Dance Dance Revolution od ośmiu lat włada japońskimi wyspami. Szaleństwo wyskakiwania muzycznego rytmu dotarło także do nas, ale nie wszyscy spojrzeliśmy na zjawisko tak entuzjastycznie, jak statystyczny Takeshi, Sugita, czy Atasuke. I nie czarujmy się. Jeśli mieliście już styczność z muzyczną kolekcją gier od Konami i z jakichś powodów nie przypadło Wam do gustu skakanie po macie w rytm płynącej z głośników melodii, małe są szanse na to, aby **Dance Dance Revolution Extreme**, czy **Dancing Stage Fusion** wycisnęły z Was choć kropelkę potu. Entuzjaści z kolei będą zachwyceni, bo recenzowane gry w stosunku do swych licznych poprzedniczek zawierają masę usprawnień. Inna sprawa, że poza kilkoma utworami niewiele się między sobą różnią, stąd pomysł na wspólną recenzję.

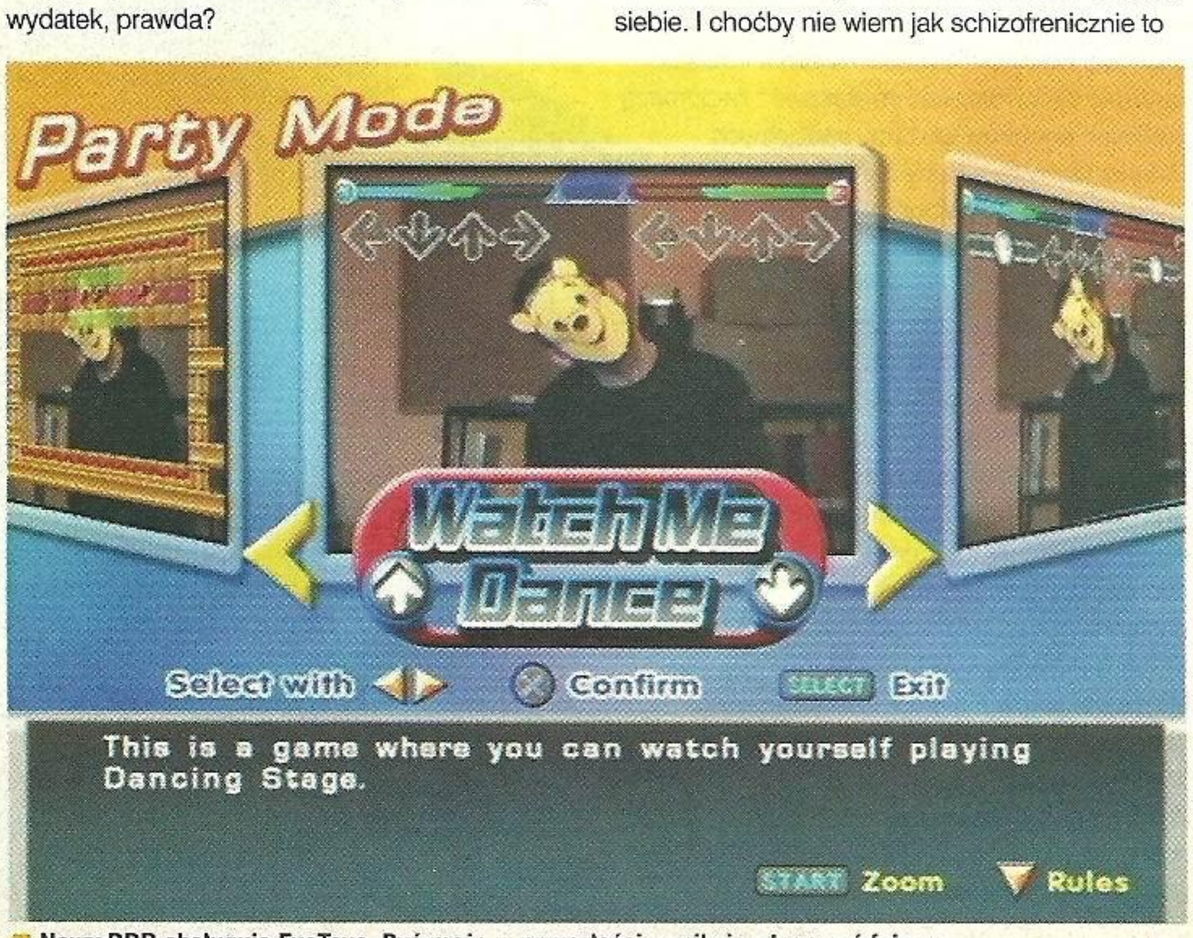
Na początku nie obędzie się oczywiście bez maty do tańczenia, po której skakać będziecie w rytm pulsującej muzyki. Naturalnie zawsze można spróbować swych sił ugniatając joypada i jasne, zawsze można udawać, że takie rozwiązanie Was zadowala. Jednak siła gier spod znaku DDR leży w dynamice, koordynacji ruchu i refleksie, dlatego jeśli naprawdę zainteresujecie się powyższymi tytułami, warto rozejrzeć się po sklepach za wspomnianym gadżetem. Ja na przykład bawiłem się przy użyciu zwykłej maty kupionej za pięć dych na internetowej aukcji. To nieduży wydatek, prawda?

Warto zauważyć, że Konami doskonale zdało sobie sprawę, jak popularnym sprzętem okazał się EyeToy. Obie gry już na wstępie grzecznie zapytały, czy mam na składzie kamerkę Sony i chcę z niej korzystać. Zawsze można to olać i bawić się za pomocą samej maty, ale malutki EyeToy oznacza kilka dodatkowych możliwości. Mógłbym zapełnić stronę, wymieniając przygotowane na potrzeby DDR Extreme i Fusion minigry, ale szczerze powiedziawszy nie są one warte nawet dwóch zdań. Potrząsanie drzewkami kokosowymi i tłuczenie kulką w kolorowe klocki to naprawdę nic godnego wzmianki. Moc Dance Dance Revolution to przede wszystkim taniec w rytm megadynamicznej muzyki i spalanie niezliczonych ilości kalorii, więc smutne podbijanie piłki tak naprawdę tu nie pasuje. EyeToy przyda się w dwóch przypadkach. Jeśli macie już dość patrzenia na standardowo wgrane teledyski, zawsze możecie użyć kamerki do obserwowania siebie. I choćby nie wiem jak schizofrenicznie to brzmiało, patrzenie na swoje wygłupy podczas walki z matą to niezła zabawa! Hardcore'owcy i fani serii z przyjemnością powitają opcję „Hands and Feet", gdzie oprócz wybijania nogami właściwego rytmu, w ruch pójdą także ręce. W tym trybie zabawa sprowadza się tradycyjnie do skakania po przyciskach maty, a od czasu do czasu – uderzenia w odpowiedni punkt na ekranie. Wydaje mi się, że początkujący tancerze będą mieli sporo problemów z opanowaniem własnych nóg, więc korzystanie z rąk odpalą najwcześniej za kilka miesięcy. Aha, tryb „Hands and Feet" znajduje się zarówno w Extreme jak i Fusion, a jego działanie niczym się nie różni. Nie napiszę też, która pozycja ma lepsze minigry, bo oba pakiety są identyczne.

Jedną z największych zalet serii DDR jest szeroki wybór poziomów zaawansowania. Odpalając grę po raz pierwszy na pewno sporą ilość czasu spędzicie z przylepioną etykietką Beginner, jednak już na bardziej zaawansowanych z Was czeka Standard, Difficult oraz niewiarygodnie wyśrubowany Expert. Jeśli jakimś cudem uda się Wam wydeptać najbardziej chore rytmy, Konami zaprezentuje poziom Challenge, w którym wszystkie te lecące z dołu do góry strzałki ciężko ogarnąć wzrokiem, a co dopiero wydeptać na macie! Wyzwań jest naprawdę dużo i dzięki nim macie pewność, że obie gry szybko na półce nie skończą. No więc właśnie – na jak długo wystarczy Dance Dance Revolution Extreme i Dancing Stage Fusion? Teoretycznie, tych gier nie da się skończyć. Utworów jest cała masa (DDRE – 65, DSF – 53), a każdy z nich da się zatańczyć na minimum pięć różnych sposobów! Zawsze można też śrubować w nieskończoność statystyki i bawić się z przyjaciółmi. Obie gry, oprócz podstawowego trybu, kryją całą masę dodatkowych zabaw. Bardzo fajny jest Mission Mode, gdzie należy wykonywać narzucone przez program zadania, a także Endless – tryb, w którym tańczycie bez przerwy, aż skończą się wszystkie piosenki! Rewelacja! Kto powiedział, że granie na konsoli to bezczynne siedzenie w zgarbionej pozycji? Po trzech godzinach techno-marszu (Tsugaru mnie zmiażdżył!) poczujecie się jak po kilku intensywnych godzinach na siłowni. Istnym szaleństwem jest także opcja podłączenia do PS2 dwóch mat tanecznych i skakanie nie po czterech, a OŚMIU przyciskach! Próbowałem i omal się nie zabiłem! Nie każdy Europejczyk ma wbudowany Machspeed, dzięki któremu potrafi znaleźć się w kilku miejscach jednocześnie. Ale „wyzwanie" to drugie imię tej serii.

Dance Dance Revolution Extreme ma nad Dancing Stage Fusion niewielką przewagę w postaci liczby utworów. Extreme to zbieranina wszystkich najlepszych piosenek z dotychczasowych odsłon serii, plus kilka współczesnych miksów. Ścieżka dźwiękowa Fusion nie jest tak liczna, ale dobrane w niej kawałki bardziej przypadły mi do gustu. A także osobie, która ze mną testowała gry. Chyba lubimy te japońskie siekanki, podczas których człowiek skacze po macie jak górska kozica. Ponadto, Fusion i Extreme dzielą momentami wspólne piosenki, co jeszcze bardziej upodabnia je do siebie. Jeśli kochacie muzyczne wynalazki z Kraju Kwitnącej Wiśni, tytuły te nie mają prawa Was rozczarować! Oba z powodzeniem obsługują EyeToy, ale można ten fakt spokojnie przemilczeć. Pomijam też oprawę graficzną, sprowadzającą się wyłącznie do wyświetlania kolorowych obrazów i strzałek, które należy nacisnąć na macie. Jest ślicznie, kolorowo, a ponad wszystko – dynamicznie. Obie pozycje są świetne.

Dancing Matt ■ ■



■ Nowy DDR obsługuje EyeToya. Być może w przyszłości wyniknie z tego coś fajnego.

PlayStation 2 — Osiem lat na karku, a DDR nadal rządzi!

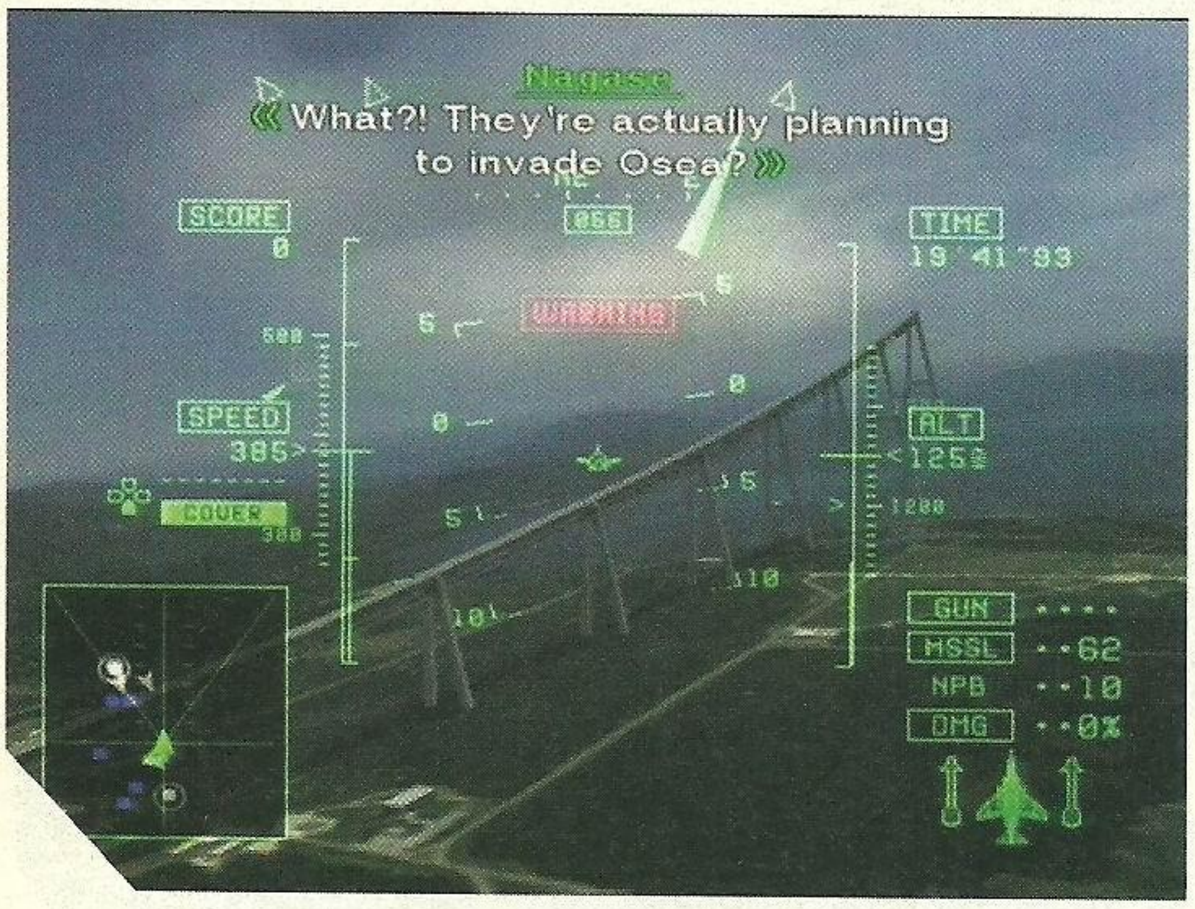
- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami TYO
- **Liczba graczy:** 1-2

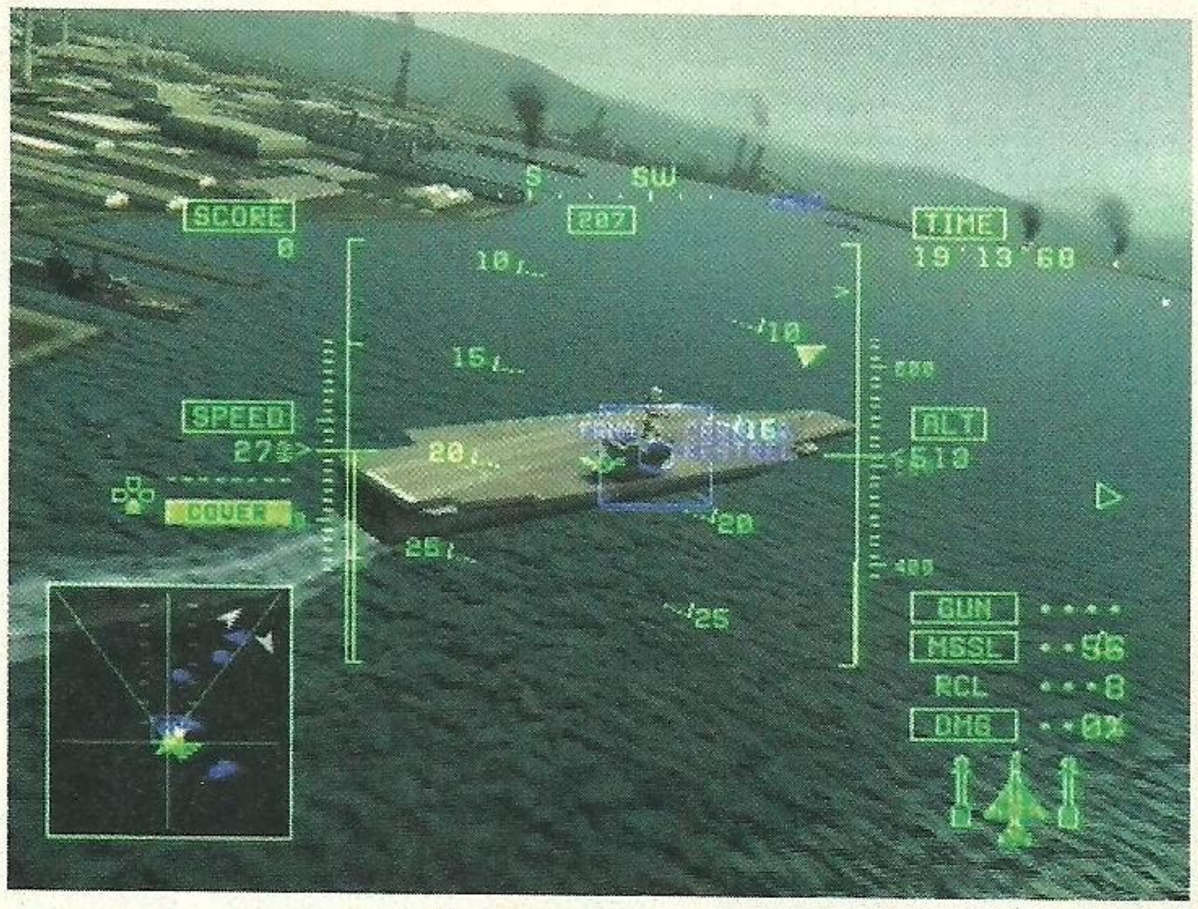
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, mata, EyeToy

8.0

- **Dobre:** Fabuła, skrzydłowi, fabuła, misje, fabuła, samoloty i fabuła!
- **Złe:** Skrzydłowi mogliby się wykazywać większą aktywnością.
- **Brzydkie:** Miasta, gdy leci się tuż nad ziemią.





ACE COMBAT: SQUADRON LEADER

TOP GUN SPOTYKA FINAL FANTASY

Zapewne wielu z Was spodziewa się gdzieś na początku recenzji tego typu gry zdania, że fabuła jest tu tylko nic nie znaczącym dodatkiem, lub wręcz jej nie ma. Nic takiego nie napiszę, wręcz przeciwnie – opowiedziana tu historia jest po prostu rewelacyjna! To istny majstersztyk narracji. Wspaniała, trzymająca w napięciu opowieść, która niewiele ma wspólnego z Waszym wyobrażeniem o fabule „gry o samolotach". Dużo bliżej jej do pełnoprawnego japońskiego erpega. Wrażenie to wzmacnia dodatkowo fakt, że jest ona opowiadana wspaniale wykonanymi i wyreżyserowanymi renderowanymi filmami.

Sytuacja geopolityczna w nowym Ace Combat jest mocno zagmatwana: w świecie gry dominują obecnie dwa supermocarstwa: Yuktobania i Osea. Ci pierwsi przypominają jako żywo Rosjan, drudzy z kolei to wypisz, wymaluj kalka Stanów Zjednoczonych. Dawno temu Belka, państwo z dalekiej północy, graniczące wówczas z m. in. Oseą, regularnie przez wiele lat prowadziło ze swoimi sąsiadami wojny. Wielokrotnie ponosili porażki, ale zawsze wracali na front. Ostatnie, najpotężniejsze uderzenie postanowili zadać piętnaście lat przed wydarzeniami z gry. Zaatakowali wszystkich dookoła, lecz wspólne siły Osei i Yuktobanii powstrzymały ich imperialne zapędy. Nikt jednak się nie spodziewał, że Belka to kraj desperatów – podczas ostatniej bitwy, która miała położyć kres ich walce, Belkanie odpalili we własnych miastach siedem głowic jądrowych, zamieniając kraj w radioaktywny cmentarz. Od tej pory Belka trafiła pod jurysdykcję Osei, jako Osea Północna.

W zawiłości fabuły wprowadza nas Genette, młody dziennikarz, który przybył do bazy lotniczej na Sand Island zrobić reportaż o kapitanie Bartletcie, dowódcy stacjonującego tu szwadronu myśliwców. Jego drużyna, składająca się jeszcze z trzech innych pilotów, jest pierwszą, która ma okazję przechwycić wrogie samoloty przybyłe z terytorium Yuktobanii. W wyniku tego incydentu ginie kilku pilotów, a inni, biorący udział w tej operacji, nie mogą opuszczać bazy. Atmosfera tajemniczości i areszt nie trwają jednak długo – Yuktobania wypowiada Osei wojnę. Jednocześnie kapitan Bartlett zostaje zestrzelony i znika bez śladu, a jego miejsce zajmuje gracz. Teraz to on jest liderem ekipy, która szybko okazuje się być najlepszą i najbardziej doświadczoną grupą pilotów tej wojny. Stosunki polityczne między oboma państwami wydają się dziwaczne, przyczyna wojny jest niejasna – szybko odkrywamy, że coś tu nie gra. Właśnie w tym momencie fabuła nabiera iście erpegowego charakteru i tempa – oficjalnie nieistniejące wydarzenia, zaginiony kapitan, zdrada, śmierć, niejasne rozkazy, tajemnicze samoloty i legenda o Razgriz, demonie z północy. W to wszystko wrzucony jest nasz szwadron, z jednej strony zobligowany wytycznymi dowództwa, z drugiej, przeświadczony o tym, że nie wszystko jest takie, jak być powinno. No i oczywiście Genette, wlekący się za naszym szwadronem jak smród za wojskiem. Ciężko mi tu pisać coś więcej, aby nie psuć Wam zabawy, ale możecie mi wierzyć – przed każdą kolejną misją będziecie siedzieć jak na szpilkach w oczekiwaniu na dalszy rozwój wydarzeń.

Latać każdy może

Cel zabawy nie zmienił się. Ciągle sterujemy wyładowanym kilkudziesięcioma rakietami i wyposażonym w karabinek odrzutowcem i staramy się doprowadzić do sytuacji, gdy nasz samolot jeszcze lata, ale wrogie maszyny już nie. Choć to oczywiście wielkie uproszczenie. Osoby, które nie miały wcześniej z serią styczności mogą skorzystać z samouczka, gdzie gracz nauczy się wszystkich przydatnych manewrów, potrenuje unikanie pocisków i przejdzie szkolenie z użyciem broni podstawowych, jak i specjalnych. Następnie wypada już tylko rozpocząć kampanię. Wybieramy jeszcze rodzaj sterowania, poziom trudności i wzbijamy się w przestworza. Tutaj wszystko po staremu. Akcję możemy obserwować z jednej z trzech kamer, w tym zza samolotu, co umożliwia nam oglądanie przepięknie wymodelowanych maszyn. Lewa gałka odpowiada za sterowanie samolotem, prawa za rozglądanie się po kabinie. Do tego przepustnica, strzał z działka, strzał z drugiej broni (rakiety lub broń specjalna) i oczywiście wydawanie rozkazów skrzydłowym. Skrzydłowym? A tak.

Kapitan Gracz

Skrzydłowi to jedna z największych innowacji nowego Ace Combat. W powietrzu znajduje się trójka podległych nam pilotów, którym możemy wydawać rozkazy. Do wyboru mamy trzy ustawienia. W pierwszym nasi podopieczni starają się strącać samoloty zagrażające naszej maszynie. Drugi tryb nakazuje im atakować samoloty w polu naszego własnego rażenia. Trzeci natomiast daje im wolną rękę – maszyny rozdzielają się i sieją pożogę wedle własnego uznania. Choć może słowo „pożogę" nie jest tu najodpowiedniejsze. Nasi skrzydłowi nie są takimi maszynami zniszczenia, jak mogłoby się zdawać i walczą dość zachowawczo. Nie wyręczą Was w spełnianiu celów misji, jedynie trochę pomogą. Niezależnie od powyższych ustawień możemy także rozkazać im atakować za pomocą zwykłych pocisków lub broni specjalnych. Członkowie naszej ekipy nie są bezosobowymi pilotami – to pełnoprawni bohaterowie opowiedzianej tu historii. Cały czas ze sobą rozmawiają, czy to na tematy związane z wojną i misją, czy na te bardziej ogólne. Gracz może aktywnie brać udział w tych dyskusjach – po zadanym nam pytaniu możemy wcisnąć przycisk udzielający odpowiedzi „tak" lub „nie". Nie ma to wielkiego wpływu na fabułę (choć w dwóch miejscach w grze determinuje następną misję), ale dodaje klimatu i powoduje, że czujemy się jak bohater, a nie tylko obserwator przedstawionych tu wydarzeń.

Znaczne przemodelowanie nastąpiło jeśli chodzi o system zdobywania i kupowania nowych samolotów i broni.

Jedna z nowości w serii - tankowanie w powietrzu. A to nie jedyna niespodzianka.

Animowane wstawki prezentujące scenariusz są przepiękne - w Namco pracują świetni graficy.

Pomimo tego, że maszyn w grze jest prawdziwe zatrzęsienie, bo ponad pięćdziesiąt, to raczej nie uda Wam się zbyt wielu z nich zobaczyć po jednokrotnym przejściu gry. Nowe samoloty odblokowuje się na dwa sposoby. Pierwszy jest standardowy – kończymy jakąś misję i maszyna staje się dostępna. Teraz już możemy ją kupić za zdobywaną za misje kasę. Drugi jest dużo bardziej wyrafinowany i stanowi jeden z elementów strategicznego kombinowania. Każdy samolot ma coś w stylu paska doświadczenia. Latając i niszcząc wrogów danym modelem powoli go nabijamy (nasi skrzydłowi również). Kiedy osiągnie on maksimum, dostępny staje się kolejny model samolotu, często ulepszona wersja poprzedniego (np. dopakowanie F-14 Tomcat odblokowuje nam F-14 Bombcat). Samoloty znacznie różnią się między sobą zarówno podstawowymi statystykami, takimi jak prędkość czy wytrzymałość, ale także ilością i rodzajem zabieranego na pokład arsenału. Teraz broń specjalna przypisana jest do każdej maszyny na stałe, dlatego musimy uważniej zastanawiać się nad wyborem samolotu: czy w misji będą potrzebne nam pociski powietrze-powietrze, powietrze-woda, czy może bomby kasetowe? Po raz kolejny przywołam tu kwestię głębi, jaką nadali grze skrzydłowi. Każdy członek formacji może latać innym samolotem, innymi słowy, jeśli kupimy sobie wymarzone YF-23 to poleci nim jedynie jeden pilot. Jeśli chcemy uzbroić tak cały szwadron musimy kupić cztery egzemplarze. Dodaje to więcej możliwości taktycznych przy wykonywaniu misji – rodzaje samolotów i uzbrojenia umiejętnie przyporządkowane skrzydłowym mogą znacznie nam pomóc.

Kampania składa się z imponujących trzydziestu misji o bardzo dużym stopniu zróżnicowania. Będziemy latać o różnych porach dnia i nocy, w najprzeróżniejszych warunkach atmosferycznych. Misje zwiadowcze, obrona floty, inwazja lądowa czy obrona miejskiego lotniska to te bardziej standardowe zadania. Jednak przekradanie się samolotem tuż nad ziemią, by uniknąć wrogich radarów, poszukiwanie zaginionego pilota za pomocą GPSu, oczyszczanie drogi pod awaryjne lądowanie transportowca czy ucieczka nieuzbrojonym samolotem szkoleniowym przed szwadronem myśliwców kanionami wyspy wulkanicznej znacznie urozmaicają zabawę. Nie mogło tu oczywiście zabraknąć także znaku rozpoznawczego serii

Namco – przelotów wąskimi tunelami i jaskiniami oraz niszczenia podziemnych celów. Do tego, jak to zwykle w tej serii bywa, autorzy popuścili trochę wodze fantazji i zaprojektowali kilka bardzo futurystycznych zabawek, jak choćby supernowoczesne łodzie podwodne dysponujące pociskami dosłownie dezintegrującymi wszystko w zasięgu eksplozji, olbrzymi prom kosmiczny, czy też SOLG, który podczas ostatniej misji wzbudzi w Was należyty respekt. Nie powiem co to, zaznaczę tylko, że w uniwersum Ace Combat nic tak wielkiego jeszcze nie latało. A w zasadzie spadało. Dodatkowym urozmaiceniem są starty i lądowania na lotniskach i lotniskowcach oraz tankowanie w powietrzu. Za każdą misję otrzymujemy kasę i odpowiednie odznaczenie. Powróciły nieobecne w poprzedniej części medale za szczególne osiągnięcia. Gra jest dużo trudniejsza – niżej podpisany weteran części czwartej, którą skończył na poziomie Ace tutaj był w najrozmaitszych sytuacjach często i gęsto żegnany napisem Mission Failed nawet na poziomie trudności Normal. Wynika to w głównej mierze z faktu, że misje przestały polegać głownie na wybiciu wszystkiego, co jeździ lub lata, a skupiły się na wykonywaniu konkretnych celów na polu walki.

Operation Katina

Oprócz kampanii nowy Ace oferuje także tryb Arcade. Ta „druga gra w grze" nosi tytuł Ace Combat: Operation Katina i jest... kontynuacją Ace Combat 04! Powracamy na chwilę do roli pilota ISAF o kodowej nazwie Moebius 1 i ruszamy roznieść w pył zmilitaryzowane niedobitki Erusei. Tutaj gra się zupełnie odmiennie. Misje sprowadzają się do walki w powietrzu i okazjonalnego niszczenia celów naziemnych. Mamy tu do czynienia z czystą akcją – czas misji jest mocno ograniczony, zestrzelenie kolejnego celu dodaje nam trochę do bezlitosnego licznika, a zapasy broni można uzupełniać zestrzeliwując konkretne samoloty. Nie ma tu miejsca na taktykę, skrzydłowych i kombinowanie znane z kampanii. Jednorazowo Operacja Katina trwa przez siedem misji, ale ponieważ mamy tu wiele alternatywnych dróg do wyboru całość można skończyć przynajmniej czterokrotnie. W sumie misji jest kilkanaście. Można też oczywiście bawić się dużo dłużej, śrubując wyniki i polując na jeszcze wyższe rangi (konsola na końcu gry ocenia nasze poczynania w sposób co najmniej bezlitosny).

We fly so high...

W kwestii wykonania nie będę się specjalnie rozpisywał. Grafika prezentuje się świetnie – samoloty porażają jakością wykonania, a efekty pogodowe, słońce czy efekty specjalne wyglądają rewelacyjnie. Z powietrza wszystko prezentuje się wręcz fotorealistycznie. Oczywiście im niżej, tym gorzej, co jest zresztą standardem w tego typu grach. Można dopatrzyć się pewnej schematyczności wykonania obiektów naziemnych oraz sporego pop-upu jeśli chodzi np. o drzewa, ale niektóre obiekty, jak np. wspomniany prom kosmiczny są wykonane przepięknie. Wymienione tu uproszczenia nie są jednak dla mnie wadą – koło telewizora stoi PS2, a nie PS3,

DEKADA ACE COMBAT

Lotnicza seria japońskiego giganta liczy już sobie blisko dekadę – pierwsza część to jeszcze początki historii PlayStation. Wtedy Namco rządziło i prawie każda ich pozycja była megahitem. Po przejściu na platformy obecnej generacji firma trochę podupadła i poziom jej flagowych tytułów znacznie się obniżył. Ridge Racer czy Tekken nie są już tym, czym były kiedyś. Jednak Ace Combat cały czas pnie się w górę. Czwarta cześć była rewelacyjna, piąta jest wręcz boska.

i to, niestety, widać. Jednak w swojej kategorii i na tej platformie grafika jest bezkonkurencyjna. Animacja jest płynniusieńka, a loadingi dosłownie kilkusekundowe. W kwestii dźwięku jest rewelacyjnie. Świetnie dobrane głosy, dużo fachowych dialogów i odgłosów. Muzyka jest dość nierówna. Z jednej strony są naprawdę świetne nagrane i wpadające w ucho symfoniczne utwory, z drugiej ni z tego ni z owego potrafi wyskoczyć jakiś j-Rock i zmazać nam błogość z twarzy.

...We're flying right up to the sky

Ace Combat powraca w chwale i nie zapowiada się, aby coś miało temu powrotowi zagrozić. To kawał wspaniałej gry, rewelacyjnej fabularnie i trzymającej w napięciu. Stopień jej rozbudowania jest olbrzymi – zanim kupicie po cztery sztuki każdego samolotu, zdobędziecie wszystkie medale i poziom Ace nie będzie miał dla Was tajemnic minie lekką ręką kilkadziesiąt godzin. Jeśli tylko chcecie się zapoznać z tak wychwalaną przeze mnie fabułą gra powinna Wam zabrać mniej niż dziesięć. Wątpię, żeby do czasu szóstej części tej serii cokolwiek zbliżyło się do tego poziomu, także jeśli chodzi o wykonanie i radość płynącą ze zwykłego latania samolotem. A ją samą poznaje się po tym, że kiedy widzisz most, pierwsze co chcesz zrobić, to pod nim przelecieć. Mimo tego, że Su-27 właśnie wystrzeliło w ciebie rakietę.

Blizzard Beast ■ ■

PlayStation 2 — Jam ci jest Razgriz, skrzydła me w czerni...

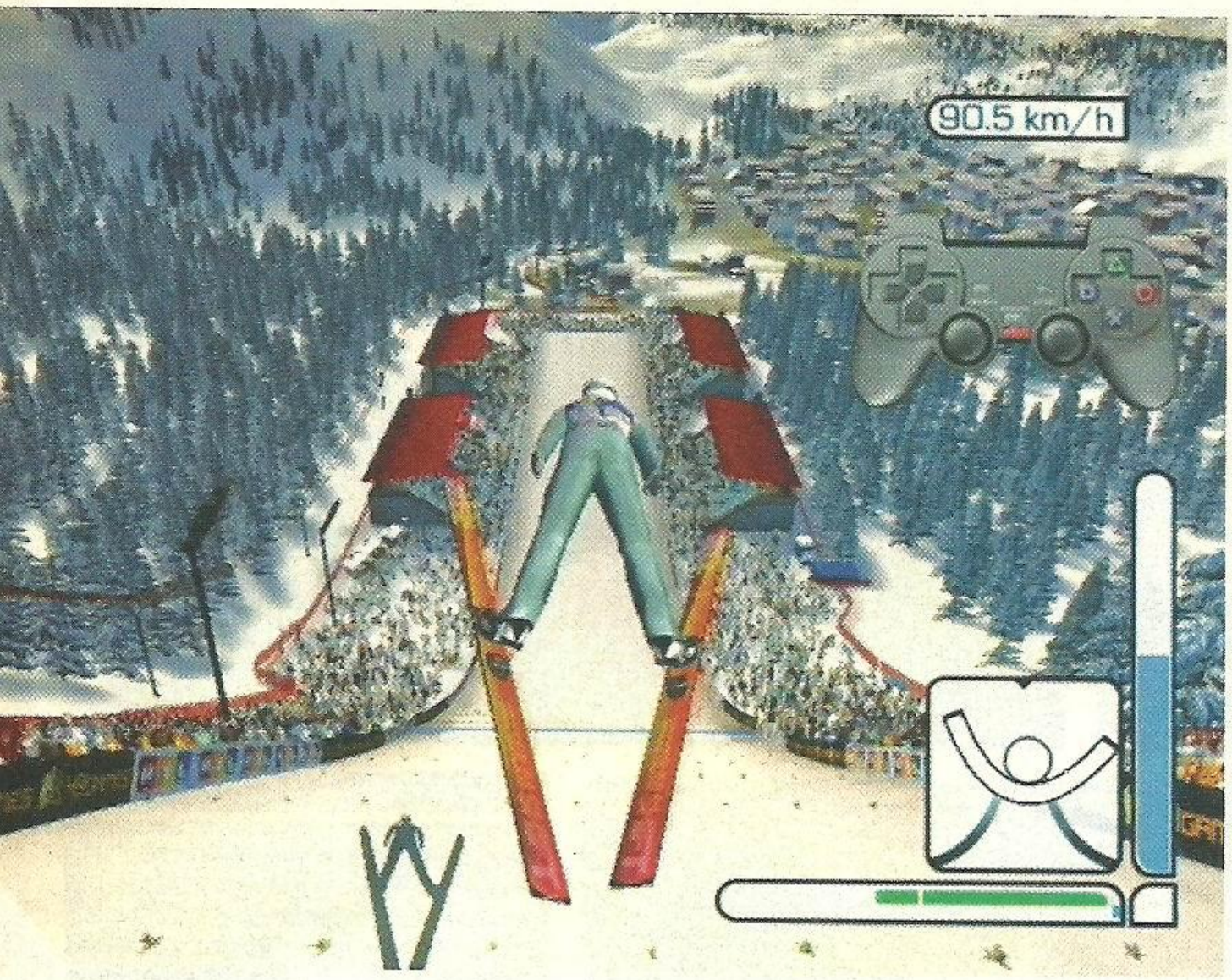
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1

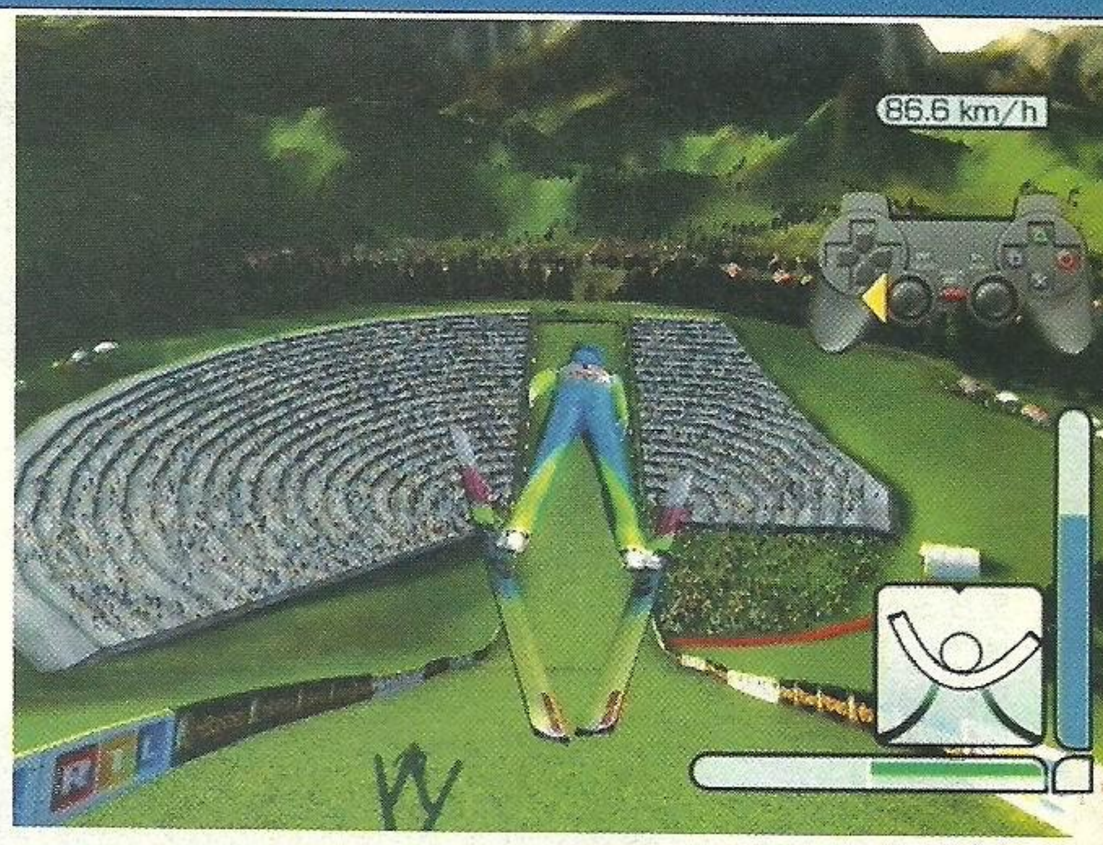
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

9.3

- **Dobre:** Genialna prostota, ładna oprawa, zabawny komentarz. Wciąga!
- **Złe:** Niedoróbki w rozwoju i utrzymywaniu formy skoczka. Brak prawdziwych nazwisk skoczków.
- **Brzydkie:** "Oszustwa" sędziów przy ocenianiu skoków konsolowych zawodników.





Letnie Grand Prix

O ile mnie pamięć nie myli to w tej części RTL Ski Jumping 2005 po raz pierwszy mamy okazję skakać na igielicie. To miła odmiana po całym sezonie mrużenia oczu przy patrzeniu na śnieg. Ale krajobrazy ładne są nie tylko w lecie. Na kilku skoczniach widoczki są naprawdę landszaftowe, a podczas skoków nocnych bodajże w Lahti niebo rozświetla nawet zorza polarna, bo chyba taki zielony kolorek naturalny nie jest.

RTL SKI JUMPING 2005

SKOK NA KASE, NA CMENTARZ W INNSBRUCKU, NA POCZTE, NA PIWO I TAK DALEJ...

Sport narodowy tych kilku krajów, w których ludzie nie tylko wiedzą o co w tym chodzi, ale widzą w skokach coś niezwykle budującego i wiążą sukcesy swych idoli z kondycją całego społeczeństwa po raz drugi pojawia się na PlayStation 2. W nowej, odświeżonej i poprawionej formule, która sprawiła, że wbrew moim przypuszczeniom **RTL Ski Jumping 2005** wciągnął mnie w sposób niesamowity. Zapewne ogólną prostotą i grywalnością, a jednocześnie dość wysokim poziomem trudności oraz kilkoma nowinkami w porównaniu do poprzedniej części. Swego czasu pewna wersja skoków narciarskich szalała po dyskach pecetów w biurach i domach całego kraju i jeżeli graliście w nią całymi godzinami symulując jednocześnie pracę lub naukę to domyślacie się już o czym myślę. Genialność tego typu zabawy jest po prostu niesamowita – kilka powtarzalnych ruchów na krzyż, a zabawy jest na długie, naprawdę długie godziny. Zimowych wieczorów oczywiście. Najważniejszym trybem w grze jest kariera, do której przygotuje Was samouczek wyjaśniający najważniejsze elementy dobrego skoku narciarskiego. Potem wystarczy stworzyć swojego „orła" i ruszyć na podbój skoczni całego świata. Początki nie są łatwe i nie raz zaliczycie twarde lądowanie, ale wraz z coraz lepszymi skokami przyjdzie kaska, za którą wynajmiecie trenera, który wyszlifuje formę Waszego skoczka oraz kolesia odpowiedzialnego za dobór smarów do nart, żeby uzyskiwać jak największe prędkości dojazdowe na progu skoczni. A potem idzie już z górki – za każdy skok dostajemy punkty doświadczenia i po dwóch, trzech sezonach mamy skoczka niemal w pełni rozwiniętego i zdolnego do walki o triumf w konkursie Czterech Skoczni i Pucharze Świata. Ale najpierw trzeba się przebić przez sezony juniorskie i amatorskie. Oprócz tego trzeba kupować sprzęt narciarski. A jeżeli zależy Wam na oszczędzaniu kaski, to możecie pobawić się w samodzielne dobieranie smarów do nart. Jest to jednak na tyle skomplikowane i pracochłonne, że z miejsca darowałem sobie brudzenie rąk i postanowiłem płacić za dobieranie smarów przed zawodami.

W tym momencie muszę wspomnieć, o czymś co mnie bardzo rozczarowało po dłuższym kontakcie z grą. Otóż w momencie, w którym osiągniemy już szczyt formy, czyli sto punktów na siłę skoków, motywację i sprawność nie musimy się tą sprawą więcej troszczyć – forma już nie spada, nawet jeżeli w ogóle nie trenujemy danego współczynnika. Trochę psuje to zabawę i sprawia, że staje się mało rzeczywista. Zdecydowanie wolałbym zmagać się z okresowymi wahaniami formy, na przykład po upadku na skoczni lub spadającej motywacji po schrzanieniu ostatniego skoku. Jedyną sprawą, którą trzeba się zajmować po wytrenowaniu na maksa współczynników jest waga naszego skoczka, ale do tego nie trzeba nawet najmować trenera. Samo skakanie jest banalnie proste, ale wymaga też pewnego treningu manualnego i podzielności uwagi. Największym wrogiem skoczka jest bowiem wiatr i ambicja. Pierwszy utrudnia dojazd do progu i sam lot, a drugie sprawia, że moment rozpoczęcia telemarku chciałoby się odkładać na ostatnią chwilę przed lądowaniem, by wywalczyć jak największą odległość. Wiadomo z czego składa się każdy skok i każdy z tych elementów został w **RTL Ski Jumping 2005** świetnie odwzorowany. Podczas dojazdu trzeba jechać równo, delikatnie korygując tor jazdy, by nie wytracać prędkości. Potem trzeba wcisnąć i puścić w odpowiednich momentach X, a następnie pchnąć gałkę analoga do przodu i znów skorygować lot skoczka. Najtrudniejsze jest lądowanie, bo trzeba jednocześnie utrzymywać równy lot, pociągnąć analoga do siebie i w odpowiedniej chwili wdusić X, żeby zakończyć skok idealnym telemarkiem. Niby proste jak drut, ale walka z wiatrem i odległością daje mnóstwo radości i sprawiła, że nie mogłem się od **RTL Ski Jumping 2005** oderwać przez dobrych osiem godzin z rzędu.

Grafika dopisała w tej grze – skoczkowie są dość ładnie animowani, skocznia i widok z niej wyglądają bardzo dobrze, a chrupanie zdarza się dość sporadycznie i nigdy nie przeszkodziło mi w oddaniu skoku. Za to nerwy i owszem, choć i tak w porównaniu z Pro Evo na przykład, jest to gra dużo cichsza – zamiast wrzeszczeć i przeklinać po każdym nieudanym skoku mruczałem sobie pod nosem o rzeczach, które trzeba poprawić w następnej próbie.

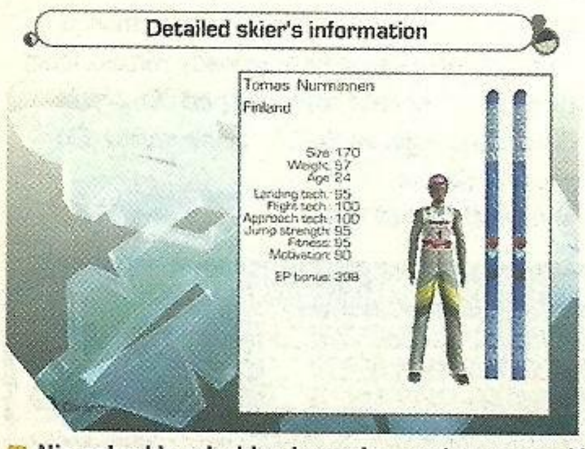
Angielski komentarz do tej gry jest na maksa komediowy, co bardzo przypadło mi do gustu – wiadomo, że Anglicy nigdy nie odnosili sukcesów w tej dyscyplinie sportu, a ich najbardziej znanym skoczkiem był słynny Orzeł, ale tak prześmiewczych tekstów dawno nie słyszałem w grze symulującej jakąś dyscyplinę sportu. Momentami angole normalnie śmieją się ze skoków, co pozwala nabrać pewnego dystansu do Małyszomanii. Wprawdzie przy setnym skoku komentarz zaczyna się robić nudny i powtarzalny, ale po przyciszeniu gaduł można spokojnie grać dalej słuchając tylko, jak kibice wrzeszczą Zieeeg! Tylko czemu także w Zakopanem?

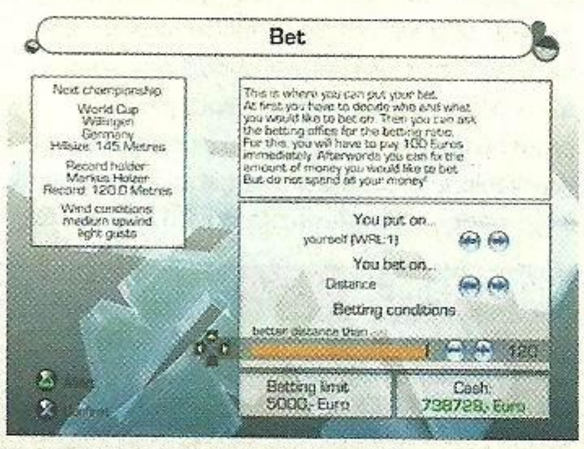
W grze brak oryginalnych nazwisk skoczków, ale za to jest kilkadziesiąt skoczni z całego świata – każda nieco inna, każda ma swoje kaprysy i swój unikalny wygląd. Dodatkowo skakać można także w lecie, więc zamiast bieli nasze oczy cieszy soczysta zieleń.

Gra się łatwo i przyjemnie, na dokładkę dość szybko można się wciągnąć w trenowanie skoczka i tylko ten przestój w rozwoju trochę mnie razi – po czterech sezonach mój zawodnik przestał się rozwijać, a jego kariera potrwa przecież jeszcze przynajmniej kilkanaście sezonów wypełnionych już tylko skokami. Ale może w przyszłym roku developer poprawi tych kilka niedociągnięć i gra stanie się symulatorem skoków w pełnym tego słowa znaczeniu. Łącznie z anoreksją.

Jednak najfajniejsza w **RTL Ski Jumping 2005** jest wymierność skoków i poprawianie swoich rekordów. Najgorsze zaś to, że przeciwnicy na najwyższym poziomie są naprawdę trudni do pokonania i nawet, gdy prowadziliśmy po pierwszej serii, a w ostatnim skoku poprawiliśmy rekord skoczni i dostaliśmy wysokie noty za styl, może się to okazać za mało, bo jakimś cudem sterowani przez konsolę zawodnicy skaczą bezbłędnie i bardzo, ale to bardzo daleko (choć na powtórkach widać, że robią błędy i nie powinni dostawać tak wysokich ocen). Ale da się ich pokonać, a ja nie odejdę od konsoli dopóki nie ustanowię rekordów na każdej ze skoczni i nie wygram w tym cholernym konkursie Czterech Skoczni.

Marcellus ■ ■





Nie zabrakło odrobiny hazardu - można postawić kasę na siebie bądź innego zawodnika.

PlayStation 2 — Leć Adam, leeeeć!

- **Wydawca:** RTL
- **Producent:** 49Games
- **Liczba graczy:** 1

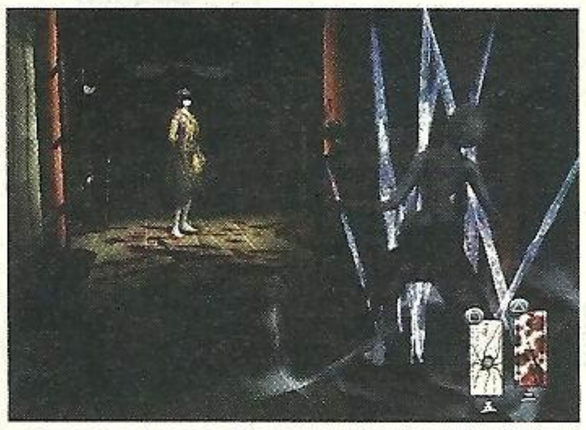
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

7.5

- **Dobre:** Pomysły z kartami do walki, medytacja do leczenia.
- **Złe:** Pomysł z bieganiem, brak opcji lockowania się na celu.
- **Brzydkie:** : Stroje gości, brak lip syncu.

Zauważcie gigatyczną i stale rozrastającą się plamę krwi, z której wypełzają monstra. W Kuonie jest sporo podobnych akcji, z tym, że część z nich niestety nie jest straszna.



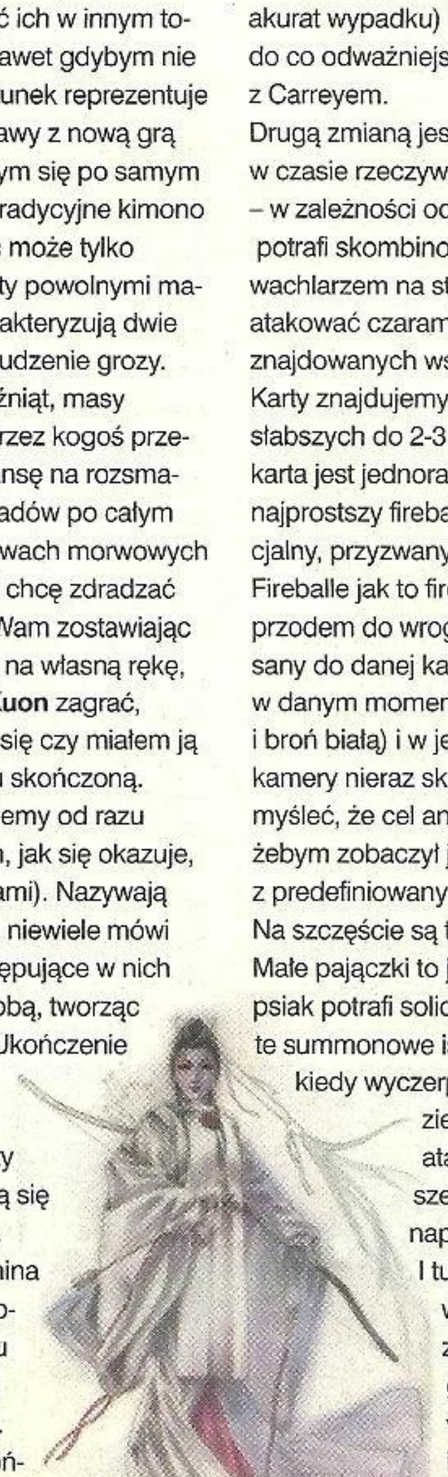
KUON

CO ŁĄCZY SŁOWA TEEN PORN, HENTAI I HORROR?

Japończycy trochę nadużywają pewnych motywów. Dopiero co wizerunek młodziutkiej czarnowłosej dziewczynki przestał występować wyłącznie w sąsiedztwie wyrazów takich jak teen porn i hentai, a już nie jestem sobie w stanie wyobrazić ich w innym towarzystwie niż horror i groza. Nawet gdybym nie wiedział (a wiedziałem), jaki gatunek reprezentuje **Kuon** przed rozpoczęciem zabawy z nową grą twórców m.in. Otogi, domyśliłbym się po samym ekranie tytułowym. Odziana w tradycyjne kimono młoda dziewczynka sugerować może tylko horror. Ostatni gatunek ogarnięty powolnymi małymi dziewczynkami, które charakteryzują dwie rzeczy: długie ciemne włosy i budzenie grozy. Historia kręci się wokół pary bliźniąt, masy wiklinowych koszy regularnie przez kogoś przeciąganych co daje autorom szansę na rozsmarowanie kolejnych krwawych śladów po całym terenie gry, jedwabnikach, drzewach morwowych i nawiedzonych kapłanach. Nie chcę zdradzać o co w tym wszystkim chodzi, Wam zostawiając szansę zapoznania się z fabułą na własną rękę, o ile przyjdzie Wam ochota w **Kuon** zagrać, a sobie luksus nie tłumaczenia się czy miałem ją już w czasie pisania tego tekstu skończoną.

Na samym początku gry dostajemy od razu opcję wyboru jednego z dwóch, jak się okazuje, scenariuszy (tutaj zwanych fazami). Nazywają się Ying i Yang, co na początku niewiele mówi na ich temat. Teoretycznie następujące w nich wydarzenia pokrywają się ze sobą, tworząc cała historię, ale tylko w teorii. Ukończenie obydwu otwiera opcję sprawdzenia jak cała historią się kończy w fazie **Kuon**. Aha – fazy maja różnych bohaterów i toczą się w z lekka różnych otoczeniach. Wygląd i przebieg gry przypomina trochę Parasite Eve z racji horrorowatego klimatu oraz sposobu przedstawienia akcji. I faktu, że główne bohaterki są kobietami. Tu jednak podobieństwa się kończą. W **Kuonie** biegamy po ponurej i tajemniczej posiadłości oraz przylegających do niej terenach (podziemnej świątyni, różnych grotach, lesie i tak dalej) rodem z feudalnej Japonii. Kojarzycie – laski w kimonach i goście w strojach, które (w tym akurat wypadku) mogły śmiało być inspiracją do co odważniejszych strojów tytułowej Maski z Carreyem.

Drugą zmianą jest to, że walki odbywają się w czasie rzeczywistym. Nasza bohaterka – w zależności od tego, którą panią gramy – potrafi skombinować dwa ciosy sztyletem albo wachlarzem na stojące bliżej potwory oraz zaatakować czarami. Te ostatnie mają tutaj postać znajdowanych wszędzie kart z symbolami. Karty znajdujemy zawsze zestawami – od 10-20 słabszych do 2-3 co potężniejszych. Każda karta jest jednorazowego użytku. Dajmy na to najprostszy fireballik to łatwa sprawa, ale już specjalny, przyzwany psiak to zupełnie inna historia. Fireballe jak to fireballe. Stajemy mniej więcej przodem do wroga, naciskamy klawisz przypisany do danej karty (możemy mieć wyposażone w danym momencie dwie karty albo jedną kartę i broń białą) i w jego stronę leci fireball. Ujęcia kamery nieraz skrzywdziły mnie, pozwalając mi myśleć, że cel ani chybi musi dostać tylko po to, żebym zobaczył jak chybiam, ale tak to już jest z predefiniowanymi residentowymi kamerami. Na szczęście są też wspomniani sojusznicy. Małe pajączki to jeszcze małe miki, ale już taki psiak potrafi solidnie podgryźć wroga. Niestety, te summonowe istoty mają problem – znikają kiedy wyczerpuje się trzymająca je na tej ziemi energia. Nawet gdy nie są atakowane, więc te najpotężniejsze lepiej jest zachowywać na naprawdę specjalne okazje.



I tu problem, bo trudno te ostatnie wyczuć. Pierwsze półtora epizodu gry przeszedłem bowiem, ginąc może z raz (save'y tylko w wyznaczonych miejscach i tylko przy użyciu specjalnych spychanych na wodę łódek), ale potem się zaczęło. Tak, chcę przez to napisać, że gra nie jest najlepiej zbalansowana. Do tego momentami staje się wręcz nudna. Co prawda są momenty strachu związane z niemożnością biegania, ale... No właśnie. Nasze bohaterki do najszybszych nie należą, ale od czego jest bieganie... No, może od czego jest w innych grach. Otóż w innych grach jest od tego, żeby szybciej przemieszczać się z miejsca na miejsce. A tutaj jest po to, żeby co jakiś czas człowiek wpadł na tzw. grudge point – miejsce, w którym komuś stałą się jakaś straszna krzywda, czy coś w ten deseń. Otóż biegniemy sobie, a nagle nasza bohaterka na coś wpada (coś, czego tam za bardzo nie ma), zdrowie spada jej niemal do zera, puls nagle przyspiesza, obraz rozmazuje się i w ogóle jest o włos od śmierci. A w późniejszych etapach gry ze wszystkich stron zlatują się jeszcze zjawy. Na jeden strzał każda, ale i tak jest super. W takim momencie człowiek musi zacząć medytować, wciskając R1 (jeżeli ma czas), albo jeżeli akurat ktoś go ściga – sięgnąć po lecznicze ziółka (roślinki z Residenta) albo specjalne fiolki (first aid spraye z tegoż samego survival horroru). Ekstra pomysł z tym bieganiem musicie przyznać. Zapobiega szybszemu ukończeniu gry – to z cała pewnością, bo backtrackingu tu po prostu od pyty. Same zagadki są dosyć proste – zaliczają się do nich głównie proste zabawy w przyniesienie czegoś gdzieśtam, a teoretycznie bardziej skomplikowane łamigłówki mechanizmowe są dosyć proste i pozwalają się pokonać metodą prób i błędów. Spodobał mi się za to drobiażdżek z nielicznymi bardzo zagadkami, w których bohaterka może zginąć. Zdarza się ich bardzo niewiele, ale niektóre zagadki potrafią zabić. Na pewno część z graczy to wkurzy, ale mnie ożywiło.

Moi faworyci z From Software wykorzystali w swoim nowym horrorku niektóre motywy dźwiękowe z Otogi, podobnie starannie zaprojektowane (i nie do końca intuicyjne) są też mechanizmy zachowywania gry (z masą klikania na wszystko) oraz układ inwentarza. To tak tytułem detali. Aha – nawet ten sam jest motyw przewodni, jeden czy dwa. Troszkę kicha za to jest z brakiem synchronizacji ruchu warg z wypowiadanymi kwestiami – ba, jest nawet gorzej, bo postacie w ogóle nie ruszają ustami. I nie jest to zamierzony motyw dla podkreślenia tajemniczego charakteru gry.

Kuon wystarczy na kilkanaście godzin, jeżeli zebrać do kupy wszystkie scenariusze. Jednak po kolei – straszna bardzo nie jest i pod każdym względem przegrywa z Fatal Frame/Project Zero 2. Który też ma dwie dziewczynki, a do tego jest znacznie straszniejszy – Kuon momentami potrafi być nudny, a to dla horroru straszny grzech. Ale nie lękajmy się może Muon, Nuon albo jakikolwiek inny uon poza J i K będzie lepszy.

Banan ■ ■

PlayStation 2 — Lubicie te dziwne japońskie horrory? Gra dla Was.

- **Wydawca:** Agetec
- **Producent:** From Soft
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, Dual Shock 2

6.7

SHADOW OF ROME

...CZYLI NAJKRWAWSZA LEKCJA HISTORII W DZIEJACH KONSOL

Tak jest moi drodzy! Przed Wami recenzja chyba pierwszej tak udanej wirtualnej lekcji historii, jakiej możecie doświadczyć w swoich własnych domach! Bez konieczności chodzenia do szkoły, bez konieczności oglądania pomarszczonej nauczycielki o nieświeżym oddechu i bez konieczności przewracania setek stron upstrzonych marnej jakości mapkami oraz tysiącami malutkich literek, które jakimś dziwnym trafem wciąż układają się w jedno zdanie – „Wracaj lepiej do konsoli!" Z odsieczą wszystkim znudzonym takim sposobem zdobywania wiedzy przyszedł Capcom, za co chwalą mu i cześć na wieki. Lecz to nie wszystko, bo trzeba Wam wiedzieć, że chłopaki spod błękitno-żółtego szyldu poszli o krok dalej i oprócz najciekawszej lekcji historii, pozwolili nam też wziąć udział w niesamowicie barwnych i żywiołowo poprowadzonych zajęciach z biologii i anatomii. Do biologii wrócimy może jednak za chwilkę, a tymczasem przenieśmy się do starożytnego Rzymu i zaliczmy wykład z historii.

Lekcja I: Imperium Romanum

Cóż może być ciekawszego od tematyki starożytnej Grecji przewijającej się w tle wydarzeń recenzowanego już jakiś czas temu w Neo+ Rygara? Chyba tylko dzieje i losów równie starożytnego Rzymu, czego nie omieszkali zauważyć także nasi nieco niżsi bracia z Japonii. A jeżeli coś jest ciekawe, a do tego w jakikolwiek sposób związane z przemocą, brutalnością i niekontrolowanym przelewem krwi, to z pewnością może posłużyć za doskonały materiał na grę video. Okres hegemonii Imperium Rzymskiego spełnia wszystkie te wymogi, toteż wybór Capcom jest jak najbardziej trafny. W końcu to właśnie starożytni Rzymianie lubowali się w wycieczkach krajoznawczych i rzadko kiedy któraś nie kończyła się bezwzględną masakrą jakiegoś niepokornego ludu w Europie czy Afryce. Zresztą nawet jeśli przodkowie dzisiejszych Włochów nie prowadzili jakiejś wojny (co zdarzało się bardzo rzadko) to starali się znaleźć czym prędzej inną rozrywkę – najlepiej taką, w której ginie mnóstwo ludzi, a jeszcze lepiej, jeśli owi ludzie giną w jakiś niezwykle widowiskowy sposób. I tak, w dużym uproszczeniu (hehehe), wymyślono walki gladiatorów, czyli najpopularniejsze w tamtejszych czasach zawody, przyciągające do Wiecznego Miasta tysiące żądnych krwi widzów z najodleglejszych zakątków świata. Do tych tysięcy zadowolonych z totalnej rzezi widzów, możemy teraz dołączyć także my, gdyż **Shadow Of Rome** to właśnie w przeważającej części symulator bezwzględnego gladiatora. Co prawda wydarzenia fabularne w samej grze skupiają się na okolicznościach oraz następstwach zabójstwa legendarnego Kasjusza Juliusza Cezara, to jednak wizja Capcomu sprowadza je jedynie do roli tła dla ponadludzkich wyczynów znakomitego gladiatora – Agrypy. Juliusz Cezar, Agrypa – czy te nazwiska nie obiły Wam się już o uszy? No właśnie! Ogromną zaletą SOR jest właśnie dosyć wierne odwzorowanie wielu faktów z historii starożytnego Rzymu oraz przedstawienie kilku historycznych postaci, o których jakże łatwiej się uczyć, kiedy widzimy jak właśnie umierają... albo wręcz sami ubijamy je na ekranie naszych telewizorów. Takiej wirtualnej lekcji historii chyba nie chcielibyście przepuścić? Zapamiętalibyście wówczas jak doszło do zabójstwa Juliusza Cezara? Zapadłoby Wam w pamięci imię Oktawiana oraz Agrypy blisko związanych z samym Cezarem? Losy Rzymu po śmierci wspomnianego Cezara mielibyście z małym paluszku? Założę się, że tak! Ale nie obawiajcie się! Walory stricte edukacyjne nie są bynajmniej jedynym plusem **Shadow Of Rome**, a już na pewno nie tym najważniejszym. O ile takim tekstami możecie przekonać rodziców do zakupu omawianej gry, o tyle resztę wiadomości zachowajcie jedynie dla siebie, gdyż w przeciwnym razie, zamiast przygód Agrypy oraz Oktawiana możecie dostać co najwyżej zakaz używania konsoli na czas nieograniczony.

Lekcja II: Pax Romana

Tworząc **Shadow Of Rome** autorzy postanowili posłużyć się formułą „2 w 1", co w tym wypadku oznacza niejako dwie gry na jednej płytce. Próbując rozwikłać tajemnicę śmierci Cezara, a jednocześnie znaleźć dowody na niewinność niejakiego Vipsaniusa oskarżonego o ten niecny czyn, przyjdzie nam na zmianę kierować krokami młodego Oktawiana oraz potężnego gladiatora - Agrypy. Oktawian - bratanek Juliusza - musi się sporo nabiegać po całym Rzymie, aby odkryć tajemnicę spisku mającego na celu przejęcie władzy, a gro czasu spędzonego z owym młodzieniaszkiem, to klasyczna gra „skradankowa" w stylu MGSa, czy innego Tenchu. Wspierany cennymi wskazówkami wieloletniego współpracownika Cezara - Pansy, Oktawian spaceruje więc sobie po słynnym Forum Romanum, odwiedza siedzibę senatu, inwigiluje apartamenty Antoniusza i kilka innych, równie charakterystycznych miejsc w celu uzyskania niezbędnych informacji. Jak na rasową skradankę przystało, nie zabraknie też ukrywania się przed strażnikami, odwracani ich uwagi na przeróżne sposoby, czy też rozwiązywania bardzo prostych zazwyczaj zagadek logicznych. Prostota, prostota i jeszcze raz prostota. Tak niestety muszę podsumować tę część gry. Nie mam tutaj jednak na myśli poziomu skomplikowania samych zadań stojących przed naszym młodziutkim blondynem, a sam

Wyścigi rydwanów i pojedynki toczone na pełnym gazie to kolejna z wielu atrakcji tej gry.

- **Dobre:** Porażający poziom brutalności, fajny scenariusz, absolutnie masakryczna moc ciosów, oprawa graficzna.
- **Złe:** Lektorzy zasysają, a misje Octavianusa są momentami przewlekłe.
- **Brzydkie:** Nieliczne chrupnięcia animacji, a poza tym wszystko jest piękne!

Przed każdym pojedynkiem Agrypa może wymienić się doświadczeniami z innymi gladiatorami ze swojej szkoły..

Chłopaki spod błękitno–żółtego szyldu poszli o krok dalej i oprócz najciekawszej lekcji historii, pozwolili nam też wziąć udział w niesamowicie barwnych i żywiołowo poprowadzonych zajęciach z biologii i anatomii.

zamysł twórców oraz realizację ich pomysłów. Niestety, zaledwie kilka razy przed Oktawianem stanie inne zadanie niż przemknięcie z jednego pomieszczenia do drugiego bez zwracania na siebie uwagi czujnych strażników. No niby o to właśnie chodzi, ale można się było pokusić o nieco większe urozmaicenie tego elementu rozgrywki, gdyż ogłuszanie przeciwnika garnkiem, czy też chowanie się w ogromnym dzbanie potrafi znudzić za dziesiątym razem. Czasami przyjdzie nam też podrzucić pod nogi jakiegoś bandziora lub wartownika skórkę po bananie, czy też przepłoszyć wścibską służącą korzystając do tego z pomocy żab i szczurów, ale w sumie różnorodność takich trików możemy policzyć na palcach dwóch rąk… niezbyt wprawnego gladiatora. Poza tym, jako przerywnik od „właściwej" zabawy, perypetie Oktawiana mogą się spodobać, jeśli przymkniemy jeszcze tylko oko na niezbyt momentami rozsądną kamerę, czy też dyskusyjną AI strażników. I jak? Macie już nieodpartą ochotę położyć łapki na tym tytule? Hehehe, ja też w tym momencie co najwyżej zniewnąłbym ostentacyjnie. Poczekajcie jednak chwilkę, bo za moment możecie zmienić swoje nastawienie o 180 stopni. Czas na danie główne…

Kai su, teknon?

Tak po grecku brzmi jedno z najsłynniejszych zdań wypowiedzianych przez Juliusza Cezara, znaczące po prostu "I ty także, synu?", które znane jest raczej w swojej łacińskiej formie spopularyzowanej przez Szekspira w dramacie Juliusz Cezar - "Et Tu, Brute?", czyli "Także ty, Brutusie?" Pierwsze sceny Shadow Of Rome przedstawiają właśnie śmierć jednego z najznamienitszych władców czasów starożytnych i muszę przyznać, że autorzy pokusili się o dużą zbieżność tego wydarzenia z faktami historycznymi. 14 marca 44 r. p. n. e., w święto zwane Idami Marcowymi, Gajusz Juliusz Cezar został zasztyletowany na korytarzu prowadzącym do głównej Sali senatu i skonał padając u stóp posągu swego największego wroga - Pompejusza. W błędzie jest każdy, kto myśli, że to właśnie Marek Brutus, największy przyjaciel Cezara, jest bezpośrednim mordercą wielkiego wodza Imperium Rzymskiego. W rzeczywistości (co także zostało przedstawione w grze) za śmiercią Cezara stała grupa spiskowców, z których każdy zatopił jednokrotnie sztylet w ciele swej ofiary. Według historyków Cezar dzielnie opierał się przeważającym siłom napastników, jednak kiedy ujrzał w tłumie Brutusa, którego traktował niczym syna, zaprzestał walki, zasłonił twarz togą, po czym z rozpaczą w głosie wypowiedział owo słynne zdanie: "I ty Brutusie, przeciwko mnie?"

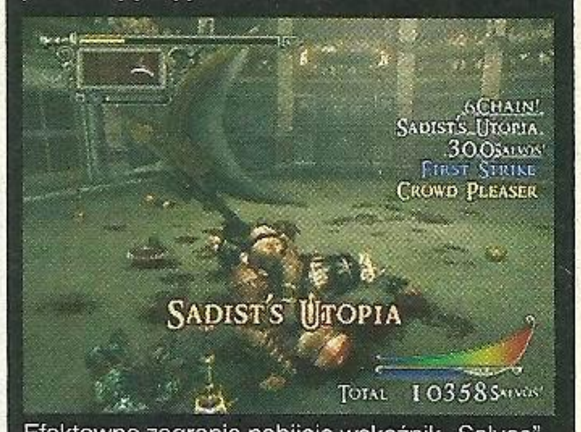
Lekcja III: Veni, Vidi, Vici

Fakty historyczne? Ślicznie wyglądająca, ale prosta na dłuższą metę skradanka? Ciekawy scenariusz oparty na wydarzeniach autentycznych? Ech… marność nad marnościami, jak powiedział niegdyś Komelet (Biblia). Wszystko to traci bowiem jakąkolwiek wartość, gdy na arenę przepięknego Koloseum wkracza ponad sto kilo czystych mięśni ogarniętych nieludzką furią oraz zwierzęcą żądzą mordu. Te „ponad sto kilo czystych mięśni" nosi imię Agrypa. Podczas gdy Oktawian stara się doprowadzić do uwolnienia ojca Agrypy na drodze dyplomatycznej, syn oskarżonego wybiera, jakże przez nas uwielbiane, rozwiązanie siłowe. Wcielony do szkoły gladiatorów niejakiego Sextusa młody wojownik staje się najniższą formą życia znaną w Rzymie, a jego jedynym „przeznaczeniem" według ówcześnie obowiązujących norm jest dostarczenie rozrywki tłumom. Agrypa nie może opuścić szkoły gladiatorów i jedynymi osobami, z jakimi rozmawia jest Sextus, jego przybrana siostra – Klaudia oraz inni gladiatorzy. Dzięki tym krótkim konwersacjom wierny poddany Cezara pozna wiele wskazówek odnośnie walki, a także zapozna się z warunkami poszczególnych pojedynków wyznaczanych mu przez Sextusa. Bo właśnie na morderczych pojedynkach toczonych na zamkniętych arenach polega cała zabawa z potężnym Agrypą. I właśnie na tym postarajcie teraz skupić swoją uwagę. Innymi słowy – przechodzimy teraz do zapowiadanej lekcji biologii. Wyobraźcie sobie wspomniane już „sto kilo czystych mięśni" wchodzące na ogromną arenę otoczoną wysokimi murami, ponad którymi na trybunach zasiadają tysiące widzów oczekujących najkrwawszego widowiska, jakie mogą im dostarczyć ludzie oraz dzikie zwierzęta! Wszak na niezapomniane emocje można zawsze liczyć, jeśli stawką graczy jest ich własne życie! Powoli unoszą się ciężkie bramy i kolejni gladiatorzy pojawiają się na rozpalonym od słońca piachu areny. Tłumy na trybunach szaleją w ekstazie wyczuwając w powietrzu aurę śmierci, zwiastującą morze krwi, które już za chwilę zaleje plac boju. To się nazywa genialne oddanie atmosfery gladiatorskich pojedynków, zanim jeszcze nawet padną pierwsze ciosy. Kiedy już oswoimy się z cała otoczką zmagań i zdążymy

Balls Of Rome

Najważniejszym zadaniem gladiatora na arenie jest dostarczyć rozrywki tysiącom widzów. Dobry gladiator własne życie stawia dopiero na drugim miejscu.

Wyjdź na arenę beż żadnej broni, a tłumy pokochają Cię już na starcie.



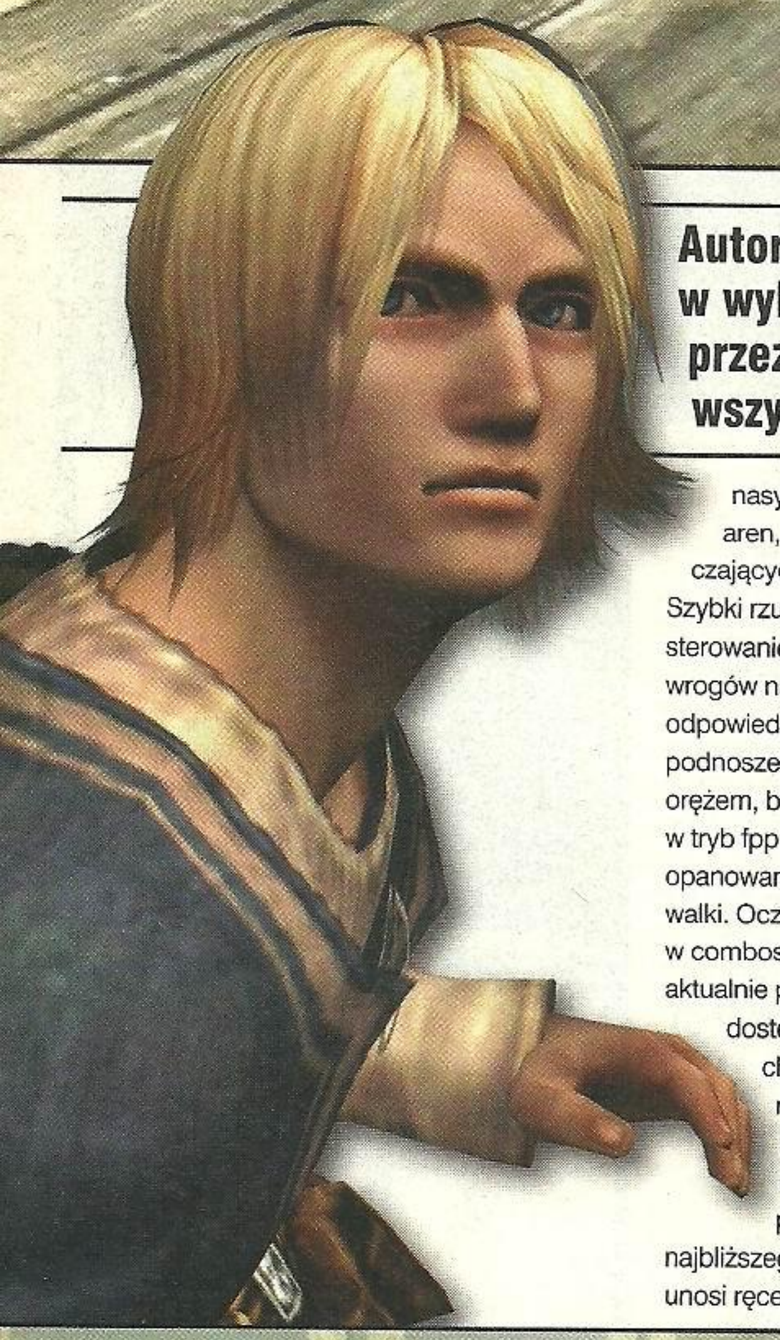
Efektowne zagrania nabijają wskaźnik „Salvos", a zadowolona publiczność rzuca na arenę coraz silniejszą broń.

Wykorzystując specjalne „prasy" oraz wiele innych pożytecznych urządzeń znajdujących się na planszach doprowadzisz tłumy do ekstazy.

A tak wygląda bożyszcze tłumów w glorii chwały.

Autorzy bardzo sprytnie poprzeplatali masakrę w wykonaniu Agrypy skradankowymi misjami Oktawiana, przez co gracz nie może oderwać się od konsoli i robi wszystko, co jest mu narzucone.

nasycić rewelacyjną grafiką postaci oraz aren, nasza uwaga zostaje skierowana na czających się w kątach planszy gladiatorów. Szybki rzut oka na bardzo dobrze opracowane sterowanie i już wiemy, jak wyekspediować wrogów na tamten świat. Dwa przyciski odpowiedzialne za rozdawanie ciosów, jeden za podnoszeni lub odkładanie broni, miotanie orężem, blok, możliwość przełączenia widoku w tryb fpp… to już niemal wszystko. Łatwe do opanowania i niezwykle przystępne w trakcie walki. Oczywiście ciosy można łączyć w combosy, a w zależności od sytuacji oraz aktualnie posiadanej broni zmienia się asortyment dostępnych zagrań, co wytwarza nieodpartą chęć do sprawdzenia wszystkich możliwych kombinacji. Już z podstawową wiedzą dotyczącą sterowania można ruszyć na polowanie. Agrypa upatruje najbliższego gladiatora, po czym z okrzykiem furii unosi ręce w górę starając się zwrócić na siebie uwagę gawiedzi. Tłum docenia odwagę potężnego wojownika, który na arenę zdecydował się wyjść bez żadnego oręża, a swą wdzięczność okazuje gromkimi brawami. Na ekranie pojawia się napis „Balls Of Rome", a wskaźnik pozdrowień (Salvos) zaczyna się zapełniać. To właśnie zdobycie odpowiedniej liczby Salvos decyduje o zwycięstwie wówczas, jeśli reguły walki nie przewidują innych warunków, takich jak chociażby uwolnienie zakładników, zdobycie zamku, czy też zniszczenie kamiennych posągów. Także za Salvos otrzymujemy ocenę naszych poczynań na każdej planszy i w zależności od ich liczby możemy zgarnąć za pojedynek brązowy, srebrny lub też złoty puchar. Za odpowiednią ilość pozdrowień czekają na nas naturalnie cenne nagrody, więc czasami warto się naprawdę postarać… Agrypa podbiega do czarnoskórego wojownika, z wściekłością chwyta za dzierżoną przez niego broń i po chwili zapasów w jego ręce znajduje się ostry niczym brzytwa miecz. Kolejne Salvos zapełniają wskaźnik, a tłumy już wiedzą, że za moment poleje się pierwsza krew. Agrypa szybką serią sprawnych pchnięć przewraca przeciwnika, a gdy ten stara się wstać, zdecydowanym ciosem przygważdża Murzyna do ziemi. O definitywnym zgonie wroga świadczy rozświetlający ekran TV komunikat „Rest In Peace". Z trybun dobiega pomruk dzikiego zadowolenia, a najbardziej usatysfakcjonowani widzowie rzucają w stronę Agrypy maczugę oraz kawałki chleba, kurczaka i sera, dzięki którym nasz bohater może odnowić straconą w trakcie walki energię. Następne starcie jest jeszcze szybsze. Agrypa unika sztychu wyprowadzonego przez barczystego „łysola" po czym błyskawicznie kontratakuje podniesioną maczugą. Głowa gladiatora pęka niczym dojrzały melon, a z rozszarpanych arterii zaczyna chlustać istna fontanna posoki! Agrypa nie ma czasu długo podziwiać swego upiornego dzieła, gdyż z w jego stronę zbliża się para nowych gladiatorów. Obok przyjaciela Oktawiana ląduje rzucona przez któregoś z widzów ogromna halabarda… Tego nam brakowało… Z okrzykiem wściekłości na ustach Agrypa wykonuje szeroki zamach, a stalowe ostrze zanurza się z przerażającą łatwością w ciałach dwóch wrogów gorący nóż w rozgrzanym maśle. Owacje publiczności zagłusza już tylko paniczny krzyk olbrzyma, którego ręka właśnie poszybowała gdzieś w stronę widzów! Krzyków drugiego wojownika nie słychać. Widać za to, jak oddzielony od reszty ciała korpus tarza się chwilę po ziemi, jakby szukał po omacku stojących za



Na górze - chwila spokoju jest tylko pozorna - trzeba napierać prowadząc do boju partnera. Z prawej - główny przeciwnik Agrypy zajmował się panienkami zamiast treningiem. I to był jego błąd..

Dramatis Personae

Agrypa

Historia – Marcus Vipsanius Agrippa. Jeden z czołowych generałów Imperium Rzymskiego, najbardziej znany z pokonania floty Marka Antoniusza pod Akcjum. Bliski współpracownik i przyjaciel Cezara Gajusza Oktawiana, mecenas sztuki, któremu Rzym zawdzięcza między innymi wspaniały Panteon.

Gra – Za wyjątkiem oskarżenia jego ojca o morderstwo Juliusza Cezara i udziału w walkach gladiatorów wszystko się zgadza. Trudno jednak stwierdzić nawet historykom, czy Agrypa rzeczywiście potrafil jednym cięciem miecza rozpłatać dwóch rosłych mężczyzn. Hmmm…

Oktawian

Historia – Gajusz Juliusz Cezar Oktawian. Bratanek Juliusza Cezara i jego prawowity spadkobierca. Po śmierci Cezara zawiązał przymierze z Markiem Antoniuszem oraz Markiem Lepidiuszem, które zaowocowało drugim Triumwiratem.

Gra – Tutaj Oktawian do końca wspomaga Agrypę w walce przeciwko Antoniuszowi, co nie do końca pokrywa się z faktami. Poza tym wygląda i zachowuje się, niczym rasowy gej. No cóż, biorąc pod uwagę realia starożytnego Rzymu, to ten szczegół akurat nie musi być żadnym przekłamaniem.

Cyceron

Historia – Marek Tuliusz Cycero. Wyśmienity retor, filozof i polityk. Zacięty przeciwnik polityki Juliusza Cezara, który jednak nie wziął udziału w spisku skierowanym przeciwko władcy.

Gra – Z gry wynika, jakoby Cycero maczał jednak palce w spisku, z czym zgodzić się oczywiście nie możemy. Poza tym autorzy SOR jego śmierć także łączą ze wspomnianym spiskiem, chociaż w rzeczywistości zginął on znacznie później w wyniku czystek politycznych przeprowadzonych przez Triumwirat.

Antoniusz

Historia – Marek Antoniusz. Prawa ręka Juliusza Cezara. Po rozpadzie Triumwiratu sprzymierzył się z Kleopatrą, po czym rozpoczął długotrwałą wojnę przeciwko Oktawianowi Augustowi. Popełnił samobójstwo pokonany w bitwie pod Akcjum przez siły dowodzone przez Oktawiana Augusta.

Gra – Tutaj Antoniusz od samego początku jest wrogiem Oktawiana i autorzy ani słowem nie wspominają o żadnym przymierzu i Triumwiracie. Co zaś się tyczy jego śmierci… Zobaczcie sami.

Skradnka i piękne, wirtualne muzeum starożytnego Rzymu w misjach Oktawiana.

nim nóg, z których krew tryska niemiłosiernie zabarwiając na czerwono piach areny oraz triumfującego Agrypę! Ale to dopiero początek śmiertelnej orgii. Halabarda ponownie wędruje w powietrze, aby już za moment pozbawić olbrzyma drugiej ręki! Sikający kadłubek dumnego jeszcze przed chwilą wojownika zaczyna biegać po arenie szukając schronienia i błagając Agrypę o litość. Tego słowa nie ma jednak w słowniku Agrypy. Były żołnierz ogłusza żałosną karykaturę potężnego gladiatora, a gdy ten stania się już na nogach, chwyta go od tyłu i potężnym rzutem posyła do głębokiego dołu naszpikowanego ostrymi kolcami! Tryska krew, a ostatni okrzyk bólu kończy żywot gladiatora, który ośmielił się stanąć na drodze Agrypy.
Z trybun lecą tysiące płatków róży – w ten sposób widzowie okazują Agrypie najwyższe uznanie. Gladiator, chcąc się im zrewanżować, ciska w stronę trybun drugą rękę martwego już giganta oraz ogromną halabardę. Jeśli jednak chce cieszyć się niesłabnącą popularnością, musi ponownie wracać do swych krwawych żniw, gdyż tylko urodzajne plony są w stanie na dłużej przykuć uwagę zgromadzonej gawiedzi. I nie musicie się obawiać, że szybko zabraknie tutaj oryginalnych sposobów odbierania życia wrogom: rozczłonkowywanie, miażdżenie, rozcinanie, nabijanie, spalanie itd. Ufff, taka rzeźnia nie ma prawa się znudzić! Na tym w skrócie polega właśnie największa zabawa w **Shadow Of Rome** – na odbieraniu życia przeciwnikom przy zastosowaniu jak najbardziej niekonwencjonalnych i brutalnych metod. Jakkolwiek złowieszcze może się to wydawać, przyjemność płynąca z takiej zabawy jest, aż wstyd się przyznać, uzależniająca. Mordowanie wirtualnych ludzi potrafi nakręcić, a równie wiele radości sprawiają pojedynki przeciwko popularnym w Rzymie bestiom rodem z Afryki. Co powiecie na drobinę przemocy w stosunku do ogromnych tygrysów? Tygrysy tygrysami, ale na nieco więcej uwagi zasłużył sobie tutaj inny potwór sprowadzony ku uciesze gawiedzi z Czarnego Lądu. Moi drodzy! To właśnie w **Shadow Of Rome** będziecie mogli ujrzeć najlepiej animowanego, cudownie wyglądającego i najbardziej walecznego słonia, jaki kiedykolwiek zaszczycił swą obecnością gry video. Patrząc na to kilkutonowe zwierze stworzone przez grafików z Capcom aż trudno nie ulec czarowi jego potęgi oraz majestatu. Natomiast scena, w której Agrypa z mieczykiem w dłoni staje naprzeciwko wznoszącego się na tylnich nogach króla afrykańskiej sawanny powala na kolana! Temu obrazowi może się równać jedynie chwila śmierci ogromnego ssaka, kiedy potężne cielsko targane konwulsjami pada z hukiem na ziemie, a jego ostatnie podrygi wywołują na ustach gracza szeroki uśmiech złowieszczej satysfakcji. Jednym słowem – **Shadow Of Rome** podnosi śmierć, czy to w przypadku ludzi, czy też zwierząt, do rangi sztuki! Sztuki dozwolonej od lat osiemnastu, ma się rozumieć.

Lekcja IV: Alea Iacta Est

Już nie pamiętam, kiedy ostatnio zetknąłem się z tak wciągającą grą, jak **Shadow Of Rome**. Autorzy bardzo sprytnie poprzeplatali masakrę w wykonaniu Agrypy skradankowymi misjami Oktawiana, przez co gracz nie może oderwać się od konsoli i robi wszystko, co jest mu narzucone, aby tylko raz jeszcze rozczłonkować jakiegoś gladiatora. Nawet przy GTA: SA robiłem sobie dłuższe przerwy, lecz tutaj po prostu nie potrafiłem opanować swoich morderczych zapędów i kilka godzin pod rząd spędzonych przy bezlitosnym mordowaniu wywołało u moich rodziców poważne obawy o stan mojej do reszty już chyba wypaczonej psychiki. Osobiście przejście gry zajęło mi dwa dni, z czego rzeczywistej zabawy było jakieś 10 godzin. Ale nie przejmujcie się! To, że ja siedziałem po sześć godzin dziennie przed konsolą wcale nie oznacza, że Wy nie możecie rozłożyć sobie inaczej w czasie przygody w starożytnym Rzymie. Zresztą, jeśli postanowicie wyśrubować większość walk na złoto, odkryć wszystkie sekrety Oktawianem, czy też podszkolić swe umiejętności na prywatnej arenie Sextusa, to na pewno spędzicie przy grze znacznie więcej miłych chwil.
Warto też przyjrzeć się bliżej SOR chociażby ze względu na rewelacyjną szatę graficzną, jaką tytuł ten obdarowali twórcy. Postaci wyglądają co najmniej tak dobrze (jeśli nie lepiej), jak te z SH4, ich animacja zasługuje na Oskara, a wirtualny Rzym oraz areny to również pierwsza liga. Nieco inaczej ma się sprawa z dźwiękiem. O ile wszystkie okrzyki i szczęk oręża w trakcie pojedynków miło pieszczą ucho, to wciąż powtarzająca się, irytująca muzyczka towarzysząca tajnej misji Oktawiana potrafi doprowadzić do rozstroju nerwowego. Podobnie jest z dialogami w trakcie scenek przerywnikowych. Taki Macaenas czy Cycero wywiązują się ze swych obowiązków znakomicie, natomiast głosy postaci pierwszoplanowych wołają czasami o pomstę do nieba. Nad samą treścią dialogów również nie będę się rozwodził. Dość powiedzieć, że ulubionym powiedzeniem Oktawiana, gdy natykał się kilkukrotnie na kolesi przeszytych na wylot sztyletem było sakramentalne „Czy wszystko w porządku?". W SOR możnaby jeszcze przyczepić się do ogólnie panującej monotonii (ale nie nudy!), chociaż nie wiem, czy jest większy sens to czynić, skoro i tak nie jest ona w stanie zamazać niezwykle pozytywnego wrażenia, jakie ta gra wywołuje na każdym, kto ma z nią do czynienia.
Za największy minus uznałbym natomiast to, czego zabrakło, a mianowicie opcji gry dla dwóch osób. Doprawdy nie mam pojęcia, jak autorzy mogli to przeoczyć, skoro sposób prowadzenia rozgrywki aż się o takie urozmaicenie prosił. Niektóre zadania wymagają przecież współpracy gladiatorów, a jako że sprzymierzeńcy sterowani przez konsolę nie zawsze wykazują się niezbędnym sprytem, pomoc kumpla byłaby jak najbardziej wskazana. O krwawej sieczce na arenie z towarzyszem u boku nawet nie wspomnę. Ech, szkoda, bo przez to niedopatrzenie gra traci trochę na końcowej ocenie, a gracze na zabawie. Co by jednak nie mówić, to gra niepospolita, która powinna znaleźć się w kolekcji każdego: a) miłośnika starożytności, b) gracza marzącego o karierze w sklepie rzeźnickim, c) amatora gier raczej lekkich, niekoniecznie łatwych, ale z pewnością przyjemnych. Nie czekajcie więc ani chwili dłużej i biegnijcie do sklepu, aby zakupić ten wirtualny przewodnik po Rzymie wzbogacony o wiele interesujących informacji z zakresu anatomii człowieka. Igrzyska czas zacząć!

Qoora ■ ■

Prof. Qoora jest wykładowcą na Rzymskim Uniwersytecie Bólu.

PlayStation 2 — Kości zostały rzucone.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb

8.9

Druga i trzecia opinia

Zakochałem się w Shadow of Rome niemal rok temu – w maju 2004 roku. Podczas ostatniej edycji Electronic Entertainment Expo z boku stoiska Capcom wystawiono dwie konsole z fragmentem grywalnego dema. Proste, a jednocześnie rozbudowane sterowanie i kapitalna grafika oraz tematyka, którą uwielbiam przemówiły do mnie od razu i zapragnąłem jak najszybciej położyć łapy na ukończonej grze. Trwało to rok, ale w końcu jest. I jest świetna, nawet pomimo, że nie jest tak wysokobudżetową czy potężenie reklamowaną pozycją, jak choćby Onimusha. Walki na arenach mają taką moc i power, że dawno żadna gra nie rozbudziła we mnie tyle zwierzęcej rządzy mordu. Zwiedzanie Rzymu też bardzo mi pasuje, a jeśli wszystko wygląda tak pięknie, nie mogę się oprzeć. Świetna gra. [Gulash - Balls of Warsaw]

Takie właśnie powinny być gry zręcznościowe – pierwszy, silnie wymierzony w przeciwnika cios powie Wam wszystko o klasie i potencjale całego tytułu! Już wczesnej wersji tej gry gotów byłem z czystym sumieniem wlepić dziewięć kropka zero! Wraz z Shadow of Rome, Capcom idealnie zdefiniowało pojęcie czystej, niczym nieskażonej grywalności! Każdy cios będziecie wykonywać z prawdziwą przyjemnością, każdą broń podniesiecie z piachu z ekscytacją w oczach. Problem jest taki, że o ile misje Agrippy poraziły mnie niespotykaną dawką grywalności i ultrabrutalności, tak niespecjalnie chciało mi się grać w przygody Octaviego. Pewnie, ponoć zawsze fajnie jest oderwać się od niezdrowej dawki przemocy i dla odmiany porobić coś innego, ale NIE W TYM PRZYPADKU! Jako całość SoF prezentuje się kapitalnie. Łykajcie w ciemno, nawet, jeśli czasy dzikich walk w Colloseum nigdy specjalnie Was nie ruszały. Zaczną! [Matt – Arsonist Extraordinaire!]

- **Dobre:** Świetny system walki, ciekawa fabuła i ładna grafika.
- **Złe:** Brak pełnego dubbingu, a i wstawek anime chciałoby się więcej.
- **Brzydkie:** Mapa główna jak z czasów PS one.

Nauczycielka jest przemądrzała i po przejściach - może i stąd bierze się jej chęć dominowania nad resztą grupy. W sumie zawsze można posłuchać, co ma do powiedzenia.

TALES OF SYMPHONIA

PRZEMOC W SZKOŁACH TO POWSZECHNY PROBLEM. SPOTYKAMY GO NAWET W GRACH VIDEO.

Weźmy na tapetę pierwszą pozycję z brzegu. Takie na przykład **Tales of Symphonia**. Niby wiedziałem, czego się spodziewać. W końcu nie od dziś grywam w japońskie rpg. Pierwszym sygnałem, że coś tu jest nie tak, było dołączenie do drużyny wioskowej nauczycielki. Moją czujność uśpił fakt, że specjalizowała się w uleczających zaklęciach. Jednak kilka przerywników z jej udziałem odkryło straszliwą prawdę – to fanatyczka. A sami wiecie, że nie ma nic gorszego niż nauczyciel zafascynowany tym, co robi. Ale potem było już tylko gorzej. Gdy tylko ktoś z drużyny odezwał się niewłaściwie, Raine sprzedawała mu soczystego plaskacza prosto w twarz! I nie obchodziło ją, że właśnie ratowali świat...

Dream Team

Głównym bohaterem **Tales of Symphonia** jest nastoletni chłopaczek o imieniu Lloyd. Z pewnych przyczyn jest osobą niezwykłą i dlatego spora grupa typów spod ciemnej gwiazdy chce go pozbawić życia. Ma też nietypowych przyjaciół. Jego rówieśniczka i koleżanka, Colette, jest córką anioła i jednocześnie Wybraną, która wyrusza w misje regeneracji świata. Nauczycielkę Raine już znacie. Przyznacie, że ciekawe towarzystwo, a to naturalnie jeszcze nie wszyscy. Podczas przynajmniej czterdziestogodzinnej przygody przewinie się spora grupka osobistości o ciekawych życiorysach. Ich historię poprowadzono bardzo sprawnie i przemyślnie. Kiedy gracz sądzi, że wie już o bohaterach wszystko, gra daje mu do zrozumienia, że jednak się myli. Fabuła intryguje i motywuje do dalszej zabawy, ale nie wykracza poza przyjęte w rpgowe normy. Nie spodobało mi się tylko, że cel regeneracji świata jest ujawniany właściwie na samym początku gry. Bohaterowie nie są stopniowo wciągani do śmiertelnej rozgrywki, a od razu wrzucani na głęboką wodę. W sensie fabularnym oczywiście. Trochę też rażą niektóre dialogi. Mój najpoważniejszy zarzut to sztuczność. W głównej grupie nie dochodzi z reguły do większych spięć i gracz bywa świadkiem scen w stylu „-To moja wina. -Nie, bo moja. -Nieprawda, wy jesteście niewinni, a to wszystko przeze mnie". Na szczęście takie coś występuje sporadycznie i do większości dialogów nie mam zastrzeżeń.

Fajnym patentem jest to, że nie trzeba czytać wszystkiego. Od czasu do czasu w rogu ekranu pojawi się ikonka przedstawiająca przycisk Z. Jego wciśnięcie zaowocuje prześledzeniem krótkiej rozmowy, jaka rozgrywa się między członkami drużyny. Tak więc jeśli kogoś interesują niuanse fabuły i szczegółowe charakterystyki bohaterów, będzie w siódmym niebie. A zwolennicy parcia do przodu również nie mają na co narzekać.

Miłośnicy japońskiej kreski mają jeszcze jeden powód do zadowolenia, ponieważ do prac nad grą wciągnięto prawdziwego fachowca. Co znaczniejsze osobistości świata Sylvarant zostały zaprojektowane przez niejakiego Kosuke Fujishime. Wcześniej zajął się tym samym w Sakura Wars, a świat zna go przede wszystkim jako autora scenariusza i rysunków do serii Oh! My Goddess.

Traveling

Wszystkie miejsca, jakie gracz odwiedza podczas kontaktu z **Tales of Symphonia**, można z grubsza podzielić na trzy grupy. Są to w pierwszej kolejności miasta oraz labirynty, a do przemieszczania się między nimi służy mapa świata. Na tej ostatniej rola gracza nie ogranicza się do najechania kursorem we wskazane miejsce i potwierdzenie wyboru. Wszędzie trzeba dojść samemu, przemierza-

Demon przynajmniej nie ukrywa swoich zamiarów; lubię jasne przedstawienie sprawy.

Tales of Symphonia w USA i Europie ukazała się jedynie na konsoli Nintendo, jednak w Japonii PS2 doczekała się po jakimś czasie swojej wersji. I nie była to zwykła konwersja. Doszły dodatkowe przedmioty, ataki, komnaty oraz przede wszystkim sub-questy.

jąc lasy, góry, pustynie i rzeki. Oprócz głównych miejscówek, do których zazwyczaj prowadzi droga, warto zboczyć z trasy w poszukiwaniu bonusów. Zresztą świat jest bardzo rozległy i niekiedy trzeba się trochę nabiegać w tę i z powrotem. Wbrew pozorom to dobrze, bo po drodze można sobie podlevelować postacie, by przy starciu z bossem nie było płaczu i zgrzytania zębów. Miasta, co nie jest niespodzianką, służą głównie do regeneracji sił i zaopatrzenia się w mocniejszy ekwipunek. Ale to nie wszystko. Można również modyfikować swoje uzbrojenie oraz brać udział w minigrach. Dla tych, co lubią wyciskać z gier wszystko, przyszykowano szereg subquestów, a także opcję przyrządzania posiłków. Poza tym nikt nie powiedział, że musi w nich być całkowicie bezpiecznie. Jednak o wiele więcej zagrożeń czeka w dungeonach. Roi się tam naturalnie od wszelkie maści potworów, ale już tu gra zalicza podstawową zaletę. Monstra są cały czas widoczne i nie ma mowy o losowych walkach. Więc jeśli ktoś chce, może pokusić się o wyminięcie wroga, choć na dłuższą metę jest to nieopłacalne. W każdym razie, zaoszczędza to kupę nerwów. Trochę denerwuje jedynie fakt, że po wyjściu z ekranu i ponownym wejściu pokonani przeciwnicy znowu są na swoich miejscach, ale nie jest to jakaś znacząca niedogodność. Poza tym przydaje się do nabicia punktów doświadczenia. Jednak labirynty to nie tylko łażenie po korytarzach i staczanie kolejnych walk. Znalazło się też miejsce na sporą, jak na erpega dawkę prostych zagadek logicznych. Czasem trzeba coś przesunąć, innym razem uruchomić w odpowiedniej kolejności. Miła, acz niewymagająca odskocznia od rutyny. Warto zauważyć, że względem innych tego typu produkcji, w ToSie popularne lochy nie są szczególnie rozbudowane. Nie będziecie godzinami kluczyć po identycznych komnatach, zachodząc w głowę, czy przypadkiem tędy już nie przechodziliście. Zazwyczaj jest to ledwie kilka większych pomieszczeń, po czym następuje walka z bossem i tyle. Być może niektórym się nie spodoba taki stan rzeczy, ale ja poczytuję to za plus. Dzięki temu nie ma mowy o jakimkolwiek znużeniu, irytacji czy rozciąganiu sztucznie rozgrywki, jest za to sporo różnorodności.

Slam Dunk

Seria Tales of słynęła zawsze z dynamicznych, rozgrywanych w czasie rzeczywistym walk. I tak jest też tutaj. Po kontakcie z przeciwnikiem w trakcie eksploracji lub w zaplanowanych przez fabułę momentach rozpoczyna się starcie, które odbywa się na osobnej arenie. Pole bitwy jest trójwymiarowe, ale gracz ma możliwość poruszania się tylko w dwóch wymiarach względem namierzonego wroga. Zalockowany cel można oczywiście zmienić, wciskając R i wybierając analogiem. W walkach może brać maksimum czterech członków zespołu. Normalnie trójką z nich steruje konsola, ale wystarczy podpiąć dodatkowe pady i odpowiednio zdefiniować strategię, by rozkoszować się multiplayerem. Niestety, taką zabawę usilnie utrudnia kamera, która zawsze skupia się na pierwszym graczu. Wróćmy jednak do standardowego modelu konfrontacji. Wspomniałem o wyborze strategii dla pozostałych bohaterów. Dla każdej postaci gracz definiuje sposób, w jaki będzie ona poruszała się po planszy, wybierała cel oraz atakowała przeciwnika. Na dodatek dostępne warianty zachowania są zależne od specjalizacji wojownika. A to tylko jeden z elementów pozornie prostego, ale w gruncie rzeczy zaawansowanego systemu walki. Za ataki odpowiedzialne są tylko dwa przyciski: A i B. Pierwszy odpowiada za zwykłe ciosy, a drugi za specjale. Rodzaj wyprowadzanych ataków zależy od wychylenia gałek, jednak nie ma mowy o przypadku, gdyż w menu przypisuje się atak do konkretnej kombinacji. Prostota takiego rozwiązania pozwala na prowadzenie szalenie intensywnych i dynamicznych walk. A do tego dochodzą przecież jeszcze techniki zespołowe o miażdżącej sile rażenia. Na szczęście wszystko zostało idealnie wyważone i mashowanie po przyciskach nie daje dobrych efektów. Kluczem do sukcesu jest rozważne stosowanie bloku oraz czarów defensywnych, gdyż inaczej można się pożegnać z postępami w grze.
Tak samo ma się sprawa ze statystykami bohaterów, które można i trzeba rozwijać. A dzieje się to na wiele równorzędnych sposobów. Zdobywanie coraz to wyższych leveli poprzez rosnącą liczbę punktów doświadczenia oraz nabywanie lepszego uzbrojenia to tylko część możliwości.

Nie oszukujmy się: Link może spać spokojnie, ale dla fanów gatunku pozycja wręcz obowiązkowa.

Kosuke Fujishima

To właśnie ten człowiek jest odpowiedzialny za projekty bohaterów Tales of Symphonii, a wcześniej Sakura Wars. Urodził się 7 lipa 1964 roku w Tokio. Od wczesnych lat życia interesował się mangą i anime, jednak początkowo nie objawiał talentu do rysowania. Jego pierwsze prace podobno pozostawiały wiele do życzenia. Po kilku nieudanych próbach zaistnienia w branży, zatrudnił się jako asystent Tetsuyi Egawy. W tym czasie wiele się nauczył, a jego pierwszym poważnym zadaniem była adaptacja mangi Bee Free! Egawy na potrzeby filmu anime. Poradził sobie znakomicie i wkrótce po tym wydał swoje własne prace. Dziś jest jednym z najbardziej znanym mangaków na świecie, a jego seria Oh! My Goddess cieszy się wielką popularnością. Największym zamiłowaniem Kosuke Fujishimy są motory, które kolekcjonuje w swoim garażu, ale zbiera też strzelby oraz rowery. Trzeba przyznać, że to nietuzinkowe hobby.

Warto się też zainteresować poszukiwaniem specjalnych gemów, które rozwijają postać w wybranym kierunku. Dość świeżym pomysłem jest również otrzymywanie przydomków (- Masz już jakiś przydomek? M. Lampe: Nie, na razie mieszkam w hotelu), które dają zbliżony efekt, co gemy. A można jest dostać w niekiedy zaskakujących sytuacjach. Czasem jest to po prostu wyprowadzenie wysokiego comba, innym razem wypełnienie jakiegoś subquestu bądź pomyślne ukończenie minigierki.
Jeszcze słowo o przeciwnikach, jacy staną naprzeciw gracza. Jak zwykle to bywa u Japończyków, zaserwowali nam całkowity miszmasz. Mimo że świat Sylvarant zamieszkują takie istoty jak krasnoludy czy elfy, mało ma to wspólnego z naszym, tolkienowskim wyobrażeniem. Przygotujcie się więc w takim samym stopniu na wielobarwne smoki, co na karłowate galaretki. Cóż, taki już urok tego typu pozycji.

Showtime

Jak pewne zdążyliście zobaczyć na screenach, **Tales of Symphonia** stworzona jest w technice cell-shading. Dzięki temu zabiegowi gra stała się bardzo barwna i zyskała baśniowy klimacik. Szczególnie spodobały mi się miasta, w których panuje taka specyficzna atmosfera. Trochę słabiej wyglądają wnętrza, ale ogólnie jest bardzo dobrze. Dodatkowo gra podczas walk karmi gracza przyjemnymi efektami i rozbłyskami, wywołanymi przez rozmaite ataki. Chociaż nie spodziewajcie się szczególnego rozmachu w tej kwestii. Jedynym naprawdę brzydkim elementem jest mapa świata. Fakt – rozległa, ale koszmarnie wykonana. Proste obiekty obleczono słabymi teksturami, a do tego horyzont się nieładnie dorysowuje. Nie wiem co to za trend, by nie dopracowywać przejść pomiędzy lokacjami, ale jest zbyt często widoczny w erpegu.
Będąc przy oprawie wizualnej, warto wspomnieć o wstawkach anime, które od czasu do czasu pieszczą narząd wzroku gracza. Szkoda, że na początku zabawy prawie ich nie ma, nie licząc otwierającej grę prezentacji.
Co do udźwiękowienia, to trzeba pochwalić dubbing, który w większości przypadków udał się bardzo dobrze. Właściwie irytował mnie głos tylko jednej z kluczowych postaci; reszta brzmi zadowalająco. Nic dziwnego, jeśli spojrzeć na to, że część zatrudnionych do tej roboty osób wystąpiła w MGSach (m.in. Jennifer Hale). Szkoda jedynie, że głos podłożony jest tylko pod kluczowe dialogi, więc większość kwestii gracz przeczyta w ciszy. W kwestii soundtracku mam mieszane uczucia. Z jednej strony wszystkie utwory są przynamniej dobre i, co bardzo ważne, muzyka towarzysząca rozpoczęciu walki nie drażni. Nawet po wielogodzinnej sesji. Jednakże nie spotkałem tu żadnego chwytającego za serce, podniosłego utworu, a tego właśnie oczekuję od erpegów.

Tales of Symphonia to kawał naprawdę bardzo dobrego role playa w wydaniu japońskim. Mimo kilku pomniejszych wad, jest to pozycja dopracowana i wciągająca. Kusi przede wszystkim dający wiele satysfakcji system walki oraz ciekawy rozwój postaci, a smaczku dodaje pewna nieliniowość zabawy.
Jest to tytuł obowiązkowy dla miłośników gatunku, a do tego jeden z najlepszych rpg'ów na GCN. I głównie z tego drugiego powodu warto się ToSem zainteresować. Wątpię, by ktoś się zawiódł.
Kaxi ■ ■

GameCube — Dwarven Vow #1: Play this game...

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Tales Studio
- **Liczba graczy:** 1

Wykorzystuje: Memory Card

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

pocket

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Czasy się zmieniają - handheldy w tym roku potężnie wybuchną i choć nie spodziewamy się, że nagle autorzy gier zapomną o dziesiątkach milionów posiadaczy GameBoya Advance, to jednak moc tej maszynki wydaje się wyeksploatowana. W oczekiwaniu na PSP i NDS proponujemy powiększony dział Pocket, w którym będziemy informować o nowościach tego rynku w sekcjach dla każdej z konsol. Na początek popatrzcie jednak, jak będą wyglądać gry na ręczne konsole. Szok. To naprawdę się dzieje. [N+ Pocket Crew]

GAMEBOY ADVANCE

▷ Zwierzyniec

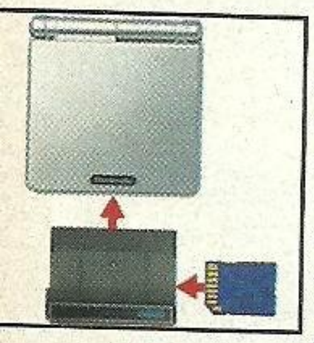
Madagascar, gra oparta o nadchodzący z wytwórni DreamWorks film animowany, oprócz dużych konsol zasili także bibliotekę gier na GBA. Nie wiadomo do końca, jaki gatunek będzie reprezentowała ta pozycja, ale autorzy wspominają o nauce nowych ciosów podczas postępów w grze oraz licznych minigrach. Czyli pewnie i tak platformówka 2D, hehe. Gracz pokieruje czwórką bohaterów prosto z filmu, a będą to lew Alex, zebra Marta, hipopotam Gloria oraz żyrafa Melman. Do przemierzenia autorzy szykują dwie ogromne dżungle: klasyczną, na tytułowej wyspie oraz miejską w Nowym Jorku. Premiera w maju, a Vicarious Visions przewidują również wersję dla NDS.

▷ Śmierć GBA?

Nic podobnego. Na specjalnej konferencji prasowej Nintendo ogłosiło, że przez ubiegły rok tylko w USA sprzedało osiem milionów tej kieszonsolki! Uspokoiło też, że w roku 2005 również będzie w co grać, gdyż do sklepów trafi ponad 125 tytułów. Wśród nich będą takie potencjalne hity jak WarioWare: Twisted, Mario Party Advance, Pokemon Emerald i Fire Emblem: Sacred Stones od Nintendo oraz Klonoa 2, Ace Combat Advance i Banjo Pilot od niezależnych developerów.

▷ GBA jak PSP? ;)

Nintendo wzięło się za produkcję nowej przystawki do GBA. Będzie to player odtwarzający pliki MP3 i MPEG4. Nienazwany dotąd sprzęt wsuniemy do portu na gry w GBA, a dopiero do niego specjalnie karty SD z plikami.



Player będzie dodatkowo wyposażony w wejście na słuchawki. W Japonii wystartuje w lutym w cenie mniej więcej 5000 jenów (circa 36 euro). Nintendo na razie nie potwierdziło, czy zabawka zadziała także na DeeSie, ale mało kto wątpi, że tak będzie.

▷ Szturm Bandai

Ta japońska firma planuje wydać serię erpegów opartych na jakimś tam anime, kolejno na GBA, Dual Screena i PS2. Jedyne dostępne informacje dotyczą wersji na Advance'a, która nosi tytuł Beet the Vandel Buster, a kiedy czytacie te słowa, już ukazała się w Japonii.

Obowiązuje naturalnie styl super deformed, a walki toczą się w czasie rzeczywistym. Autorzy przygotowali ponad sto pięćdziesiąt misji dla pojedynczego gracza. Premiera w Europie nie jest jeszcze potwierdzona.

▷ Święte kamienie

Sequel jednej z najlepszych gier na GBA do USA i Europy trafi w pierwszej połowie właśnie rozpoczętego roku. Mowa o drugiej części strategii Fire Emblem, która niedawno otrzymała swój oficjalny podtytuł – Sacred Stones. Nazwa ta dotyczy konkretnie Ameryki, ale niemal pewne jest, że będzie obowiązywała również na Starym Kontynencie. Czekamy z niecierpliwością.

NINTENDO DS

▷ Wario z błędem?

Nintendo przyznało, że w japońskiej wersji Wario Ware Touched na DS, Sawaru Made in Wario, pojawił się dość poważny błąd, który w niektórych przypadkach uniemożliwia wygranie w trzech minigrach. Ma to miejsce jednak tylko w niektórych kopiach gry i każdy, kto zaobserwuje taki problem u siebie i zgłosi się do Nintendo, otrzyma nową, prawidłowo działającą wersję. Big N obiecało, że będzie się już wystrzegało podobnych niedoróbek.

▷ No nie! Znowu?

Atari zwęszyło łatwą kasę i szykuje na Dual Screena zestaw starszych gierek zebranych pod tytułem Retro Atari Classic. W jego skład wejdą: Pong, Missile Command, Asteroids, Breakout, Centipede, Tempest, Warlords, Gravitar, Lunar Lander i Sprint. Podobno mają zostać przystosowane do korzystania z touch screena, ale ja bym im tam na słowo nie wierzył. Jedyny pewniak to fakt, że każda pozycja będzie dostępna w dwóch wersjach: odświeżonej graficznie i oryginalnej, jak przed laty.

▷ Golden Sun 3?

Po ukończeniu Mario Power Tennis na GameCube'a, na oficjalnej stronie Camelot pojawiła się informacja, że studio pracuje nad kolejnym zaskakującym tytułem. Nie podano żadnych informacji na ten temat, nawet docelowej platformy ani gatunku, jaki będzie reprezentować. Internet za to huczy od plotek. Najmniej ciekawa mówi o Mario Tennis dla GBA, który tak po prawdzie kiedyś Nintendo zapowiedziało. O wiele bardziej interesująco brzmi ta, jakoby owym projektem była trzecia część Golden Sun na NDS bądź GCN. Myślę, że na dalsze informacje będziemy musieli poczekać aż do E3.

▷ Więcej gier!

Interactive Brains, developer prosto z Japonii, który pracował między innymi przy Final Fantasy XI i Chrono Trigger, pracuje nad dwoma tytułami dla Nintendo Dual Screen. Deep Labirynth to przygodówka fpp w klimatach rycerzy, zamków i smoków. Do tego dojdzie sterowanie touch screenem. Może być ciekawie, ale na kilometr pachnie to Dungeon Masterem. Druga produkcja z kolei jest przeznaczona zdecydowanie dla dzieci. Nie są jednak znane bliższe szczegóły, czym konkretnie ma być Toy Heads World. Daty premier to także znak zapytania, ale chyba warto czekać, by zobaczyć efekty pracy Interaktywnych Mózgów.

Marvelous Interactive także wzbogaciło swoje zapowiedzi na handhelda Nintendo o kolejny tytuł. Będzie to następna odsłona serii Lunar, która gościła już na Mega CD, Saturnie, PS one i GBA.

▷ Ninny sez

Koniec roku to wspaniała okazja do podsumowań i szumnych zapowiedzi – nie ominęło to również firmy hydraulika. Odnośnie Dual Screena potwierdzono, że w Japonii i Ameryce sprzedano już w sumie 2,8 miliona konsol. Nintendo obiecuje również, że w 2005 roku na NDS trafi przynajmniej 160 pozycji. Naturalnie według nich będą to niemal same hity. Poczekamy, zobaczymy.

▷ Daty

Ninny podało dokładne i ostateczne terminy, w jakich ukażą się trzy wyczekiwane przez skośnookich posiadaczy Dual Screena pozycje. Nietypowe rpg od Square-Enix utrzymane w stylu zbliżonym do Paper Mario, czyli Egg Monster Heroes, trafi do japońskich sklepów dwudziestego czwartego marca. Tego samego dnia wystartuje również Touch! Kirby and the Magic Paintbrush – dynamiczna platformówka z różowym tyłkiem w roli głównej. Obydwu tytułów możemy oczekiwać w Europie niedługo po premierze samej konsoli. Inaczej ma się sprawa z Mario Mahjong, które granic Japonii raczej nie przekroczy, a ukaże się tam ostatniego dnia marca.

▷ Stary znajomy

Już w kwietniu tego roku Dual Screen otrzyma nowe wcielenie Froggera. Najprawdopodobniej będzie to rozwinięcie systemu, jaki widzieliśmy na PS one. Czyli - zapowiada się pseudo-platformówka z widokiem z góry.

Plus naturalnie mnóstwo skakania po kwadracikach. Z pewnych rzeczy mogę napisać o multiplayerze dla czterech graczy, ale na tym zakończę, bo zwyczajnie brak innych danych na temat tej jakże frapującej pozycji.

▷ Big Rumor!

Już jakiś czas temu pisaliśmy Wam na łamach Pocket Warriora o plotkach, jakoby na NDS zmierzał Soul Calibur. No więc, coś się ruszyło w tym temacie, ale trudno jeszcze powiedzieć coś na pewno. W każdym razie magazyn Club Nintendo z Ameryki Łacińskiej na swoich łamach opublikował tekst, w którym stwierdził, że Soul Calibur DS jest w fazie developingu! Miałby to być remake pierwszego SC z automatu, a nie Dreamcasta. W grze znalazłyby się wszystkie postacie z tamtej wersji – ani jednej mniej czy więcej. Za to podobno Namco chce dodać jakieś specjalnie ruchy. Jak na razie żadna z firm współpracujących z Nintendo nie potwierdziła tej informacji, ale też jej nie zdementowała.

▷ A.D. 2005

Nintendo wydało stosowne oświadczenie dotyczące nadchodzącego roku również w sprawie NDS. Według nich przez najbliższe dwanaście miesięcy na ich nowego handhelda pojawi się minimum sto dwadzieścia produkcji! Jeszcze w lutym i marcu Amerykanie otrzymają takie (w założeniu) hity, jak Wario Ware Touched! i Yoshi Touch & GO od samego N oraz Need For Speed Underground 2 od EA. Kolejne miesiące to przede wszystkim Metroid Prime Hunters, Animal Crossing, Mario Kart i Advance Wars, jednak szczegółowe plany na rok 2005 (wszystkie ich platformy) ujawnią na konferencji pod koniec stycznia.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS / PSP

NFSU Rivals to walka o szacunek na jezdni i jednoczesna troska o nowe przygwizdy do obłędnie stuningowanych samochodów. Wersja tej gry na PSP, oprócz tego, że wiernie stara się naśladować odpowiednik z dużych konsol, zaopatrzona zostanie dodatkowo w dziesięć specjalnie przygotowanych tras i samochodów. Tytułowi rywale to tak naprawdę amerykańska szkoła maksymalnie spasionych, potężnych bryk (tzw. "muscle cars") oraz japońskiej sztuki modowania fur przy pomocy wymyślnej elektroniki. Znacie już zatem głównych bohaterów przenośnego NFSU. Dodatkowo, gra obsługiwać będzie opcję multiplayer przez łącze WiFi.

KINGDOM HEARTS Chain of Memories

Po wielu miesiącach szumnych zapowiedzi, Square zdołało wydać przygody Sory na GBA. Choć mogli popracować jeszcze ciut dłużej.

Pierwsze zderzenie światów Disneya i Kwadratowych nastąpiło trzy lata temu na PS2. W tym roku konsola Sony dostanie sequela tej pamiętnej pozycji. Jednak w międzyczasie posiadacze Advance'a mogą zapoznać się z tytułem, który bezpośrednio kontynuuje wątki pierwowzoru.

Pierwszy kontakt z grą robi wrażenie, a to za sprawą niesamowitego intra, które wygląda jak na dużych konsolach. Dalej jest już jednak trochę słabiej. Square-Enix oparło gameplay KH: CoM o karty, których teraz w każdej grze na GBA pełno i mi osobiście robi się na ich widok niedobrze. A tutaj na dodatek służą do niemal wszystkiego. Kartami otwieramy drzwi, walczymy, uzdrawiamy się czy odkrywamy sekrety. Doszło do tego, że nawet zwykły cios podczas starcia jest symbolizowany przez kartę, a gracz ma ich naturalnie ograniczoną ilość. Na szczęście, gdy limit się wyczerpie, można go odnowić, jednak wtedy ataki będą już słabsze. Tak więc nie warto mashować na ślepo. Piszę tyle o walkach, bo są one głównym składnikiem Łańcucha Wspomnień. Występują często, momentami aż za często. W praktyce eksploracji tutaj niewiele, a główny nacisk położono właśnie na wspomniany element akcji. Całe szczęście, zrealizowano go wielce dynamicznie i dzięki temu nie nudzi się za szybko. A do kart też można po pewnym czasie przywyknąć, bo w końcu, co to za różnica, czy atak jest symbolizowany kartą, czy jakąś inną ikonką. Mocnym punktem Kingdom Hearts jest oprawa A/V. Wprawdzie muzyka nie stoi na poziomie FFI&II: Dawn of Souls, ale i tak znacząco umila zabawę. Efekty dźwiękowe nie popisują się niczym szczególnym, choć nie można im też nic konkretnego zarzucić. Za to grafika to poezja. Kolorowa, żywa, ręcznie rysowana stwarza wspaniały klimacik. Design jest niemal identyczny względem pierwowzoru, ale nie jest to żadna ujma. Trochę można się przyczepić do nieskomplikowanych komnat, ale taki styl widocznie przyjęli autorzy. Kilka słów na koniec. Bez wątpienia Chain of Memories to pozycja nietuzinkowa i warta poznania, ale trochę brakuje jej do miana hitu. Niektórych mogą odrzucić karty, innych nadmiar walk. Jeśli jednak, graczu, Cię to nie zraża, możesz spróbować. Istnieje spora szansa, że wciągniesz się bez reszty. ■■

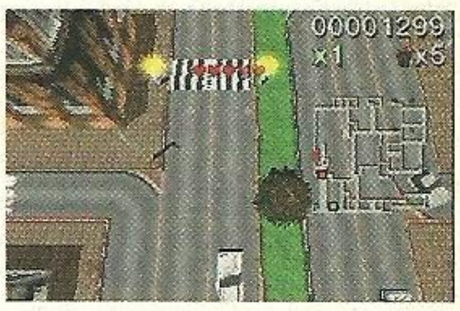
- **Wydawca:** Square Enix
- **Producent:** Square Enix
- **Liczba graczy:** 1

8.4

Payback

▷ Na Paybacka czekaliśmy długo i okazało się, że za długo. W międzyczasie zdążyło się ukazać GTA Advance i o produkcji Apex Design można spokojnie zapomnieć. Bo ta gra jest kalką serii od Rockstar i nawet nie stara się być czymś innym. Misje zlecane poprzez budki telefoniczne i odznaki symbolizujące poziom zainteresowania tobą policji – brzmi znajomo, nieprawdaż? I właściwie

nie byłoby w tym nic złego, gdyby Payback nie był zubożonym klonem GTA. Przede wszystkim miasta są niewielkie i w bardzo krótkim czasie można poznać je na wylot. Brak też wyraźnie zakreślonego wątku fabularnego, celem jest po prostu zdobycie określonego pułapu kasy, a misje zlecane przez bossa to suche wytyczne. Oprawa Paybacka to sprawa kontrowersyjna. Wrzucono do gry mnóstwo obiektów 3D i pod tym względem gra bije GTA Advance. Jednocześnie znalazł się tu ciepły kącik dla wielu bugów, przeważnie w postaci łamiących się tekstur. Do gustu wyjątkowo przypadła mi muzyka, jednak nie znajdziemy tu takiego bogactwa jak w... GTA.Jeśli jesteście spragnieni gangsterki na



przenośnym sprzęcie, wybierzcie produkcję Rockstar. Jeśli nadal nie będziecie mieli dość, dopiero wtedy zainteresujcie się Paybackiem. Znajdziecie w nim właściwie to samo, jednak na o klasę niższym poziomie oraz z ciut lepszą grafiką. ■■

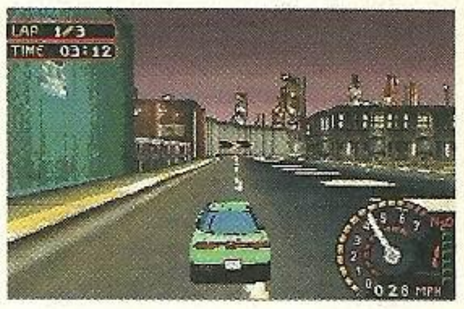
- **Wydawca:** Zoo Digital
- **Producent:** Apex Design
- **Liczba graczy:** 1

6.3

Need for Speed Underground 2

▷ Serie EA mają to do siebie, że trafiają na wszystkie platformy. Nie inaczej stało się z drugą częścią nielegalnych wyścigów. Zanim jeszcze gracz rozpocznie wyścig, w oczy rzuca się wielkie bogactwo opcji. Znalazły się tu prawie wszystkie tryby z dużych konsol, a oprócz tego doszły cztery minigierki do odkrycia. Nie zabrakło kupowania nowych części do bryk i tym samym

zwiększania ich osiągów. Grafika pozytywnie zaskakuje. Oczywiście GBA w kwestii 3D nie może nikogo olśnić, ale NFSU2 pokazuje naprawdę sporo. Przede wszystkim wszystkie fury są trójwymiarowe i wyglądają całkiem dobrze. Wprawdzie ruch uliczny to kilka pojazdów na krzyż, ale i tak jest dobrze. Elektronikom udało się też wyeliminować jedną z największych wad wszystkich racerów na GBA, czyli kolizje. Fizyka jak na możliwości sprzętu jest nienajgorsza i furą potrafi nieźle obrócić. Wyskoki i poślizgi w wykonaniu bryk też nie przypominają już komedii. Jeździ się przyjemnie, a to głównie dzięki nienagannej płynności i niezłemu poczuciu prędkości. Na



początku potrafi wkurzać niekiedy dziwne zachowanie pojazdu przy wychodzeniu z zakrętu, ale po kilku wyścigach da się przyzwyczaić. Ogólnie rzecz biorąc, otrzymaliśmy solidną ścigałkę na wiele długich wieczorów. ■■

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Electronic Arts
- **Liczba graczy:** 1-2

8.0

Dead to Rights

▷ Tytuł i wydawca (Namco) nie zapowiadają katastrofy, jaką DtR w rzeczywistości jest. Jak nietrudno się domyślić, jest to nieskomplikowana strzelanina, w tym wypadku z widokiem z góry. Gracz chodzi po beznadziejne zaprojektowanych levelach, strzelając z dostępnej broni do przeciwników-idiotów. Warto w tym miejscu napisać, że system celowania leży

całkowicie. Namierzanie spustem brzmi nieźle, ale w praktyce się nie sprawdza. Nie da się biec w jednym kierunku, a strzelać w drugim. Wychodzi na to, że należy stać przed wrogiem i liczyć, że zabije się go prędzej niż on nas. Pewna różnorodność fuzji wcale nie ratuje sytuacji, gdyż wyrzucanie z siebie szarych kulek jest po prostu śmieszne. Oprawa prezentuje się przeciętnie. Jest wręcz podręcznikowym przykładem średniactwa. Brakuje kolorów, ale nie jest aż tak źle. Obiekty są wyjątkowo proste, ale można na nie patrzeć bez obrzydzenia. Muzyka również jakaś taka nijaka. Początkowo da się to znieść, jednak już po pierwszej planszy będziecie

mieli dość tej bezpłciowości, jaka emanuje od tego tytułu. Naprawdę odradzam wszystkim taki zakup. Namco dało ciała na całej linii. Cieszy jedynie „rewolucyjny" system kodów do kolejnych leveli. Cytując Miela: buuueerrk. ■■

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Torus
- **Liczba graczy:** 1

4.2

Final Fantasy I & II Dawn of Souls

▷ Na GBA trafiły dwie pierwsze części najpopularniejszej serii j-rpg na świecie. Oczywiście w odświeżonej wersji. Na pierwszy ogień poszła grafika i teraz prezentuje się o wiele lepiej niż te kilkanaście lat temu. Niestety i tak znacząco ustępuje nowym produkcjom, ale przynajmniej można patrzeć bez większego obrzydzenia. Jednak muzyka to zupełnie inna kwestia. Bez wątpienia

Dawn of Souls to jedna z najlepiej udźwiękowionych gier na Advance'a, jakie kiedykolwiek powstały. Trzeba tego samemu doświadczyć, by uwierzyć, że takie coś jest możliwe na tej maszynie. Majstersztyk. Oczywiście to nie koniec usprawnień. Wywalono wszystkie starożytne rozwiązania, które frustrowały podczas rozgrywki. Dzięki temu znalazło się tu miejsce dla save'a w każdym niemal momencie. Square-Enix na tym nie poprzestało i dorzuciło sporo niespodzianek w dziedzinie labiryntów, scenariusza, jak i postaci. Miło wiedzieć, że nie dostajemy tych samych produktów w identycznej formie. Niestety, podczas gry cały czas krąży po głowie myśl, że to produkt nie z tej epoki. Rozgrywki nie przemodelowano na

tyle, by stworzyć pozycję spełniającą wszystkie dzisiejsze standardy. Jednak jeśli ktoś ma sentyment do pierwszych dwóch części serii lub koniecznie chce nadrobić zaległości, oto doskonała okazja. Do tego z kapitalnym soundtrackiem. ■■

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Wisions
- **Liczba graczy:** 1

7.8

PSP

▷ PSP - garść faktów

W dniu premiery (12 grudnia 2004) PSP podbiło Japonię i co do tego nie ma już najmniejszych wątpliwości. Każda przenośna maszynka wyprodukowana przez Sony znalazła swojego właściciela, a w sklepach panuje obecnie straszliwa posucha. Do końca roku 2004 firma sprzedała blisko pół miliona handheldów (a dokładnie – 510 tysięcy egzemplarzy), natomiast wraz z końcem marca 2005 planują łączną światową sprzedaż na poziomie trzech milionów urządzeń. To bardzo ambitne plany, zwłaszcza w świetle tego, że moce produkcyjne Sony nie nadążają za gigantycznym popytem na PSP. Dość powiedzieć, że w dniu premiery zapotrzebowanie było tak wysokie, że absolutnie wszystkie sklepy wywindowały ceny o 100 procent w górę. Nikogo praktycznie nie dziwił fakt, że PSP z jedną grą schodzi średnio po 600 dolarów. Wraz z większą liczbą wyprodukowanych konsolek, ceny powinny stoczyć się do akceptowalnego poziomu. Aha, pytacie o datę premiery urządzenia w Europie? Cóż, według słów Kena Kutaragiego, Sony rozpocznie sprzedaż PlayStation Portable w marcu, na pewno przed końcem roku fiskalnego. Ten sam termin upatrzyło sobie Nintendo, aby zaatakować europejskie sklepy własnym handheldem. Mamy nadzieję, że ta wojna wymusi jakieś racjonalne ceny. Przypomnijmy, że w Japonii PSP oficjalnie kosztuje 19800 jenów. 600 złotych za przenośną powerkonsolkę to chyba niedużo, prawda?

▷ Capcom lubi PSP

W dniu premiery Capcom zasilił przenośną konsolkę Sony tylko jedną grą – dwuwymiarowym mordobiciem Vampire Chronicle. Przeglądając jednak japońską stronę internetową naszego ulubionego developera szybko dochodzimy do wniosku, że firma widzi w PSP ogromny potencjał. W roku 2005 na pewno możemy spodziewać się konwersji dwóch absolutnych megakillerów – Devil May Cry oraz Viewtiful Joe. Mało tego. Capcom widzi, jak dużą popularność zyskuje rozgrywka online i nie jest wykluczone, że ich „przenośne" gry zawierać będą tryby cooperative i multiplayer dostępne za pomocą bezprzewodowego LANu, bądź po zlinkowaniu konsol. Ponadto, spodziewajmy się wysypu całej masy portów znanych i lubianych tytułów, takich jak Resident Evil, Onimusha, Megaman (we wszystkich kombinacjach, wariantach i kolorach), Monster Hunter, Street Fighter, Rival Schools, Breath of Fire, Ghouls 'n' Ghosts oraz różnej maści crossoverów Capcomu, SNK i Marvela. Innymi słowy, nudno nie będzie!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX / PSP

Najlepsza i w dalszym ciągu bezkonkurencyjna seria gier Tony Hawk zmierza na PSP. Neversoft opublikował pierwsze screenshoty z przenośnego Tony Hawk's Underground 2 Remix i (na Zeusa!) wyglądają kosmicznie! Zapowiada się piękna, bardzo spójna i długa gra – na pewno jedna z lepszych, w jakie zagramy w niedługim czasie na przenośnym systemie Sony! Jak sugeruje tytuł, THUG2 Remix będzie wariacją na temat znanej z dużych konsol gry. Gracze przyłączą się do ekipy Bama Margery lub Tony'ego Hawka i wspólnymi siłami zdemolują znane miasta. Użytkownicy PSP z otwartymi ramionami przywitają ekskluzywne levele, takie jak Las Vegas, Atlanta, Kioto oraz Santa Cruz – niedostępne wcześniej ani na PS2, ani na Xboksie. Poza trzynastoma levelami przygotowanymi z myślą o samotnych wymiataczach, Neversoft dostarczy 10 minigier, w które pobawi się nawet czterech wirtualnych skejtów. Możliwe będzie także sfilmowanie swojej twarzy i podstawienie jej pod własnego skatera.

▷ Każdy wąż ma dwa końce

W grudniu 2004 Japonia powitała dwie nowe gry z rodziny Metal Gear Solid. Jedną z nich była kapitalna część trzecia na konsolę PlayStation 2, drugą zaś – Metal Gear Acid wypuszczony na PlayStation Portable. Konami oficjalnie potwierdziło też, że obie te gry mogą się ze sobą komunikować, wystarczy podłączyć PSP do PS2 kablem USB. Ciekawe, czy bonusy z posiadania obu wersji gier sprowadzą się jedynie do nowego kamuflażu, czy też rozmach przedsięwzięcia sięgnie dalej.

▷ Rockstar i plan inwazji

Oto firma, której przedstawiać specjalnie nie trzeba. Jej najlepszą reklamą jest GTA: San Andreas, które kupił sobie chyba każdy posiadacz PS2 (znacie kawał o ostatnim człowieku na ziemi, który nie kupił sobie nowego GTA?). 10 stycznia Rockstar Games oficjalnie podało do informacji, że w kierunku PSP zmierzają dwie gry – Midnight Club 3: DUB Edition oraz nowa edycja Grand Theft Auto. Akcja obu gier osadzona zostanie w Liberty City, a pieczę nad nimi sprawuje zespoły Rockstar San Diego oraz Rockstar North. Spodziewane terminy premier tych tytułów prawdopodobnie nastąpią nieco po launchu PSP w USA i Europie. Warto dodać, że szef Rockstar Games, Sam Houser bardzo ciepło wypowiedział się na temat możliwości, jakie kryje w sobie przenośne urządzenie Sony. „Spodziewamy się, że oczekiwania graczy odnośnie zarówno PSP, jak i obu szykowanych przez nas gier są olbrzymie. Postaramy się jak najwierniej przenieść klimaty znane użytkownikom dużych konsol na handheld nowej generacji" – dodał Gordon Hall, szef Rockstar Leeds (ekipy dłubiącej przy wyżej wymienionych grach). Dodajmy, iż Midnight Club 3: DUB Edition już wcześniej został zapowiedziany na PlayStation 2 i Xboxa.

▷ Komu Dynasty Warriors

Dynasty Warriors to seria japońskich siekanek, która doczekała się kolejno: pięciu edycji na PS2, kilkunastu rozszerzeń, wersji na konsolę Xbox oraz garści figurek z głównymi bohaterami. Koei zauważyło już nową generację przenośnych konsol i one także nie uciekną przed serią japońskich slasherów. NDS ciągle czeka na swoją wersję gry, natomiast wersja PSP stała się już faktem. Dynasty Warriors obecne było przy japońskiej premierze przenośnej konsoli Sony i najprawdopodobniej towarzyszyć będzie także amerykańskiemu i europejskiemu launchowi w marcu. Jak na zwykłą siekankę, produkt Koei jest potężnie rozbudowany. Możliwe będzie granie 42 wojownikami, których sprawdzicie w siedmiu, opartych na burzliwej przeszłości Chin, scenariuszach. Koei opracowało na potrzeby gry tryb „Second in Command", dzięki któremu możliwe będzie dowodzenie swoją obstawą i zmuszanie jej do karkołomnych ataków. Nie zabraknie opcji „Quick Battle" (błyskawiczne przejście na pole walki bez zbędnych formalności) oraz Free mode – swobodnego biegania po świecie gry. A co powiecie na możliwość używania w walce szybkich koni i ociężałych, ale wytrzymałych słoni? Brzmi fajnie – a do premiery w sumie niedaleko. Już niebawem Japończycy mogą liczyć na tzw. Dynasty Warriors Premium Box – zestawik, w skład którego oprócz gry wejdzie podręczna saszetka mieszcząca PSP, dyski UMD, karty pamięci i inne gadżety w specjalnie odgrodzonych przestrzeniach. Obstawiacie, czy przedostanie się też do Europy?

▷ EA rozrabia na CES 2005

Tegoroczny Consumer Electronics Show (CES 2005) w Las Vegas stanowił dla Electronic Arts olbrzymie pole do popisu. W dniu amerykańskiej i europejskiej premiery PlayStation Portable, firma zapowiada aż sześć startowych tytułów! Pięć z nich to gry sportowe (NBA Street Showdown, NFL Street Unleashed, Tiger Woods PGA Tour, FIFA Soccer oraz MVP Baseball), a obok nich – rewelacyjnie zapowiadające się Need for Speed Underground Rivals! Tyle pozycji czekających na graczy w dniu premiery sprzętu to bodajże najpotężniejszy line-up, jaki kiedykolwiek przytrafił się konsolom!

▷ System zabity na życzenie

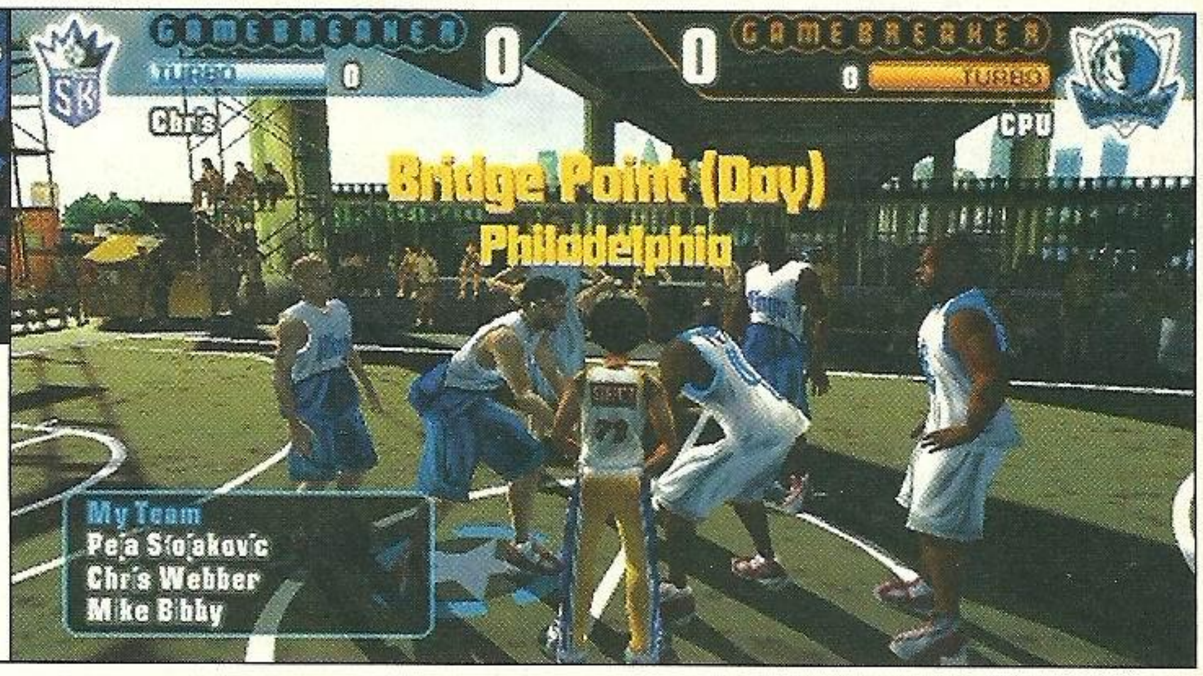
W połowie stycznia internet obiegł pierwszy nieoficjalny program poprawiający wydajność konsoli PlayStation Portable. Niewielki plik (po ściągnięciu) rzekomo usprawniał procesy obliczeniowe PSP, a ponadto update'ował przeglądarkę internetową i ogólnie reperował kilka małoistotnych robali. „Szczęśliwi" użytkownicy handhelda, którzy zassali ten program na kartę pamięci (Memory Stick Duo), a następnie odpalili z odpowiedniej sekcji wiedzą już, że software nie był przeznaczony do użytku publicznego. Być może dlatego, że każda instalacja rzekomej łatki kończyła się śmiercią przenośnej zabawki. Sony Computer Entertainment natychmiast wydało stosowne oświadczenie. Jasne, program został oryginalnie ściągnięty z serwerów Sony, został też zaprojektowany przez tę firmę, problem w tym, że nigdy nie był przeznaczony do użytku zewnętrznego. W przyszłości rzeczywiście spodziewany jest stosowny dodatek regulujący działanie konsoli w sieci, ale to, co zassali pechowi użytkownicy, na pewno nim nie jest. Co jednak z ludźmi, którzy już we własnym zakresie „ulepszyli" sobie PSP? Sony obiecuje naprawić popsute egzemplarze konsol, z tym, że koszty reperacji bierze na siebie użytkownik. Dodajmy, iż strona, z której pochodzi felerne oprogramowanie to wczesna wersja potężnego serwisu, który Sony zadedykuje w przyszłości swojemu handheldowi. To właśnie z niej weźmiemy wszystkie dodatki i usprawnienia do PSP, ale dopiero w momencie, gdy firma OFICJALNIE ją uruchomi!

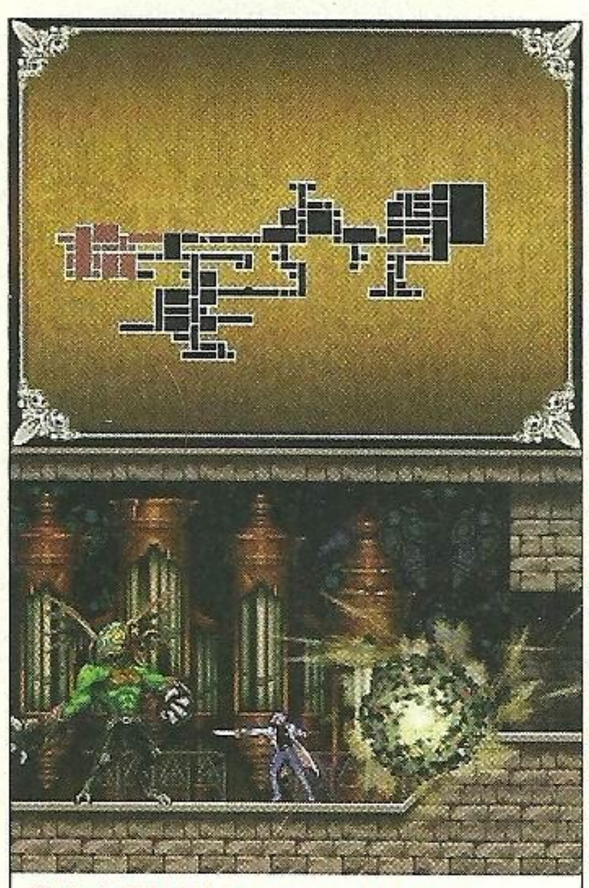
SPIDER-MAN 2 / PSP

Spider-Man powraca zmniejszony do rozmiarów dużej kieszeni. Twórcy szumnie zapowiadają, iż będą to „najwierniej oddane przygody człowieka pająka na przenośnej konsoli", ale znając moce przerobowe PSP – taka informacja jest raczej oczywista. Rolę adwersarza dzielnego pająka w Spider-Man 2 bierze na siebie Doktor Octopus – ubity dotychczas przynajmniej dwa razy (w filmie i na PS2). W pełnej wersji gry znajdziecie 19 rozbudowanych poziomów, które sporadycznie przetną takie osobistości, jak: Mysterio, Rhino, Shocker i Vulture. Podobnie, jak w wersji na PS2, Spider-Man dysponował będzie przeogromną biblioteką ciosów, sztuczek i przeprogramowanych zagrań, które pomogą w łapaniu przestępców i superdynamicznym przemieszczaniu się po Manhattanie.

NBA STREET / PSP

Dopisek "Street" w sportowych tytułach Electronic Arts oznacza czystą, zręcznościową zabawę z przymrużeniem oka. Akcja NBA Street przenosi koszykarskie mecze z dużej hali na uliczne boiska, a rozgrywki toczyć się będą w zespołach 3 na 3. Gra zbudowana zostanie na niemal identycznych zasadach, jak jej odpowiednik z dużych konsol. Stworzony przez Was zawodnik weźmie udział w olbrzymiej ilości meczy, podczas których odpalał będzie widowiskowe, bogato punktowane zagrania, a także kolekcjonował punkty doświadczenia, za które rozbuduje statystyki. Oprawa audio-video prezentuje się nad podziw profesjonalnie (EA Pocket Trax czuwa!).





CASTLEVANIA /NDS

Zapewne wielu zainteresuje fakt, że na nową kieszonsolkę Nintendo zmierza Castlevania DS. Będzie to sequel wydanej na GBA Aria of Sorrow. Rozgrywka nie ulegnie zmianom w jakimś większym stopniu. Na górnym ekranie gracz będzie miał stały podląd mapy i najrozmaitszych statystyk, a cała zabawa rozegra się na touch screenie. Sterowanie będzie się odbywać w standardowy sposób, za pomocą krzyżaka i przycisków. Jedynym wyjątkiem będą walki z bossami, gdzie zwykłe ciosy będą jedynie ich osłabiać, a kulminacyjnym punktem będzie narysowanie stylusem odpowiedniego kształtu. Jeśli się to uda, przeciwnik zostanie definitywnie zniszczony. Jednak w przeciwnym razie zregeneruje się i będzie trzeba powtarzać walkę właściwie od początku. Producent Koji Igarashi obiecuje także obsługę wireless LANu, jednak nie wiadomo jeszcze, czy będzie to coś ponad wymianę bonusów. Grafika pozostała dwuwymiarowa, jednak trzeba przyznać, że jest to raczej ładne 2D. Premiera jest wstępnie planowana na jesień 2005.

CODED ARMS / PSP

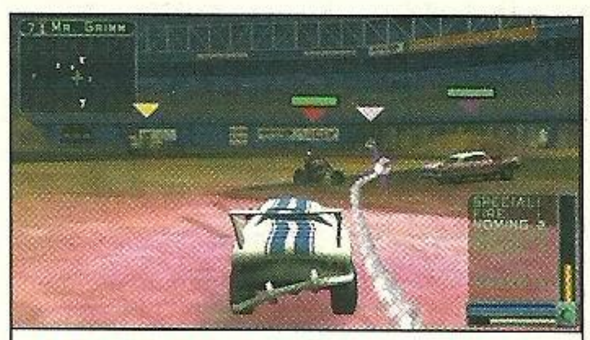
W Coded Arms wcielimy się w rolę programisty infiltrującego od środka wojskowy system komputerowy. Program stworzony został do symulacji walk na wypadek ataku obcych, problem w tym, że wkradł się do niego wirus, który powoli przejmuje nad nim kontrolę. Zadaniem programisty będzie wędrówka w głąb systemu, walka z upierdliwymi symulacjami i zniszczenie źródła zagrożenia. W dyspozycji grającego znajdzie się blisko 30 odmian karabinów, w tym broń automatyczna, granaty i masa dopałek. Na drodze bohatera staną głównie komputerowi żołnierze, robale i maszyny, ale nie zabraknie też ogromnych bossów. Haker odwiedzi pięć ogromnych światów, ale przewidziano także czteroosobowy multiplayer.

FIFA / PSP

A co. EA już szykuje nową Fifkę.

DEATH JR. / PSP

Platformówka ze Śmiercią w głównej roli.



TWISTED METAL / PSP

A to wyskoczy prosto z biur Sony USA.

NBA / PSP

989 Sports reaktywowane. Będzie dobrze?

MERCURY / PSP

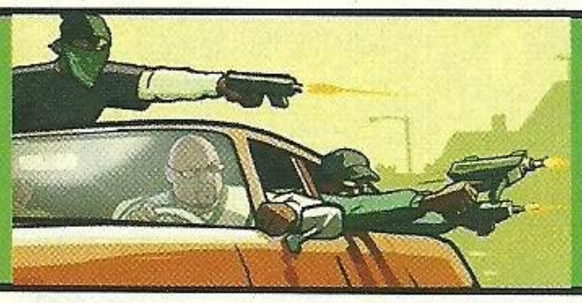
Logiczno-zręcznościowy labirynt. Z kulką.

TIGER WOODS / PSP

A jak Fifka, to i flagowy golfik od EA.

UNTOLD LEGENDS / PSP

W dniu amerykańskiej premiery PSP doczeka się pierwszego i na pewno nie ostatniego slashera z elementami RPG. Akcja Untold Legends zacznie się w mieście Aven, ostatniej ostoi światła w zalanym demonami świecie. Rozpoczynając grę poczęstowani zostaniemy czterema klasami bohaterów specjalizujących się w różnych profesjach. Będzie to rycerz, alchemik, druid i myśliwy. Sprawnie przeprowadzona rzeźnia zaopatrzy nasze postacie w punkty doświadczenia, które podciągną w górę statystyki. Wymiatać będziemy na stu generowanych losowo planszach - także w multiplayerze!



GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli sekrety San Andreas

YO homies! Wszystkie misje zaliczone? Wszystkie wrogie gangi rozbite? Wszystkie lasie zaliczo… tzn., zaspokojone? Wobec tego czas reaktywować klasyczne Gangsta's Paradise, w którym to właśnie Wy będziecie grać główne skrzypce! Wzorem GTA3 oraz Vice City, po raz trzeci ruszamy na ulice wirtualnego miasta, aby odkryć to, co autorzy skrzętnie starali się przed nami ukryć! Giwery w dłonie panowie i do roboty! Raporty ze swych gangsterskich działań ślijcie śmiało na adres qoora@neo-plus.pl. Najciekawsze oczywiście opublikujemy!

GANGSTERSKIE PROBLEMY

Na początek kilka palących i problematycznych kwestii, które w swoich mailach najczęściej poruszali młodzi gangole.

Fotki & Podkowy

Jak się okazuje, sporo osób ma problem z rozwikłaniem zagadki tajemniczych fotek oraz podków. W tej sprawie najczęściej mogłem przeczytać pytania pokroju „co mam uwiecznić na fotkach?", „gdzie robić te fotki?", „czemu nie mogę znaleźć w Los Santos ani jednej podkowy?". No, więc zacznijmy od fotek. Przede wszystkim, fotki zaliczane do stuprocentowego ukończenia gry można robić tylko w San Fierro. I oczywiście nie mogą to być jakiekolwiek fotki pstrykane poprzez wciśnięcie „kółka" na joypadzie. Aby znaleźć odpowiednie miejsce do zrobienia fotografii, musicie przez obiektyw aparatu spojrzeć na otaczający Was świat (poetycko to zabrzmiało, hehe). Nie wypatrujcie jednak żadnych konkretnych lasek, czy też fajnych fur, a jedynie… różowych ikonek z symbolem kamery! Ikony te unoszą się zazwyczaj ponad ziemią i zazwyczaj w takich miejscach, aby trudno je było odnaleźć. Dla przykładu, aby wszyscy zorientowali się, o co mi chodzi, podam „współrzędne" takiej ikony znajdującej się najbliżej garażu CJ'a w San Fierro.
Skierujcie się na plac budowy tuż za garażem, po czym używając aparatu zróbcie zbliżenie górnej części żurawia (dźwigu… znaczy się, hehe), wznoszącego się ponad dzielnicą po prawej stronie. No właśnie! Tak wygląda owa tajemnicza ikona!
Dobra, fotki mamy za sobą, więc teraz wyjaśnijmy sobie, czemu niektórzy nie mogą znaleźć podków w Los Santos. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest to, że… wcale ich tam nie ma! Podkowy znajdziecie jedynie w Las Venturas. Ot i cała tajemnica.

Los Desperados

Dostałem cynk, od kilku osób, że mają problemy z przejściem misji Los Desperados zgodnie z opisem z poprzedniego numeru. Otóż sam problem stanowi zapakowanie się wraz z gangolami do wózka. No cóż, tak naprawdę to wcale nie musicie wsiadać do samochodu, a miejsce spotkania z kolesiami Cesara znajduje się tak blisko, że bez problemu dojdziecie tam z ziomami na piechotę. I, mam nadzieję, już po problemie.

Yeti & UFO

Dziękuje za wszystkie doniesienia dotyczące legendarnej Wielkiej Stopy oraz niezidentyfikowanych obiektów latających, a jednocześnie spieszę z pewnymi wyjaśnieniami, które powinny rozwiać Wasze wątpliwości. Co się tyczy Yeti, to wszelkie pogłoski jego dotyczące są wierutnymi bzdurami wyssanymi z palca. Wszelkie obrazki, jakie znajdziecie w internecie to fotomontaż, natomiast opisy tajemniczych miejsc, w jakich rzekomo pojawia się małpa, to również żart złośliwych internautów. Definitywnie i ostatecznie pragnę więc wylać kubeł zimnej wody na głowy wszystkich, którzy wciąż poszukują legendarnego małpoluda – w GTA: SA nie ma go na 100 procent! Inaczej jednak ma się sprawa z obecnością przedstawicieli innych cywilizacji w najnowszej odsłonie serii sygnowanej przez Rockstar. Tutaj szczególnie pragnę podziękować Krystianowi Świetlikowi, który uraczył mnie nawet znalezionym gdzieś w czeluściach netu filmikiem dokumentującym pojawienie się niezidentyfikowanego obiektu latającego nad San Andreas. Co do prawdziwości tego zjawiska nie jestem osobiście przekonany, chociaż faktem jest, że na niebie w San Andreas pojawiają się czasami tajemnicze obiekty, a zagadkowa mapa w jednym z barów oraz na ranczo Toreno, nie daje także i mi spokoju. Wszystkich, którzy mieli styczność z UFO (w GTA: SA, a nie w realu) proszę więc wobec powyższego o kontakt oraz dostarczenie niezbitych dowodów „nawiązania pierwszego kontaktu".

Gdzie jest ta %$#&* furgonetka?

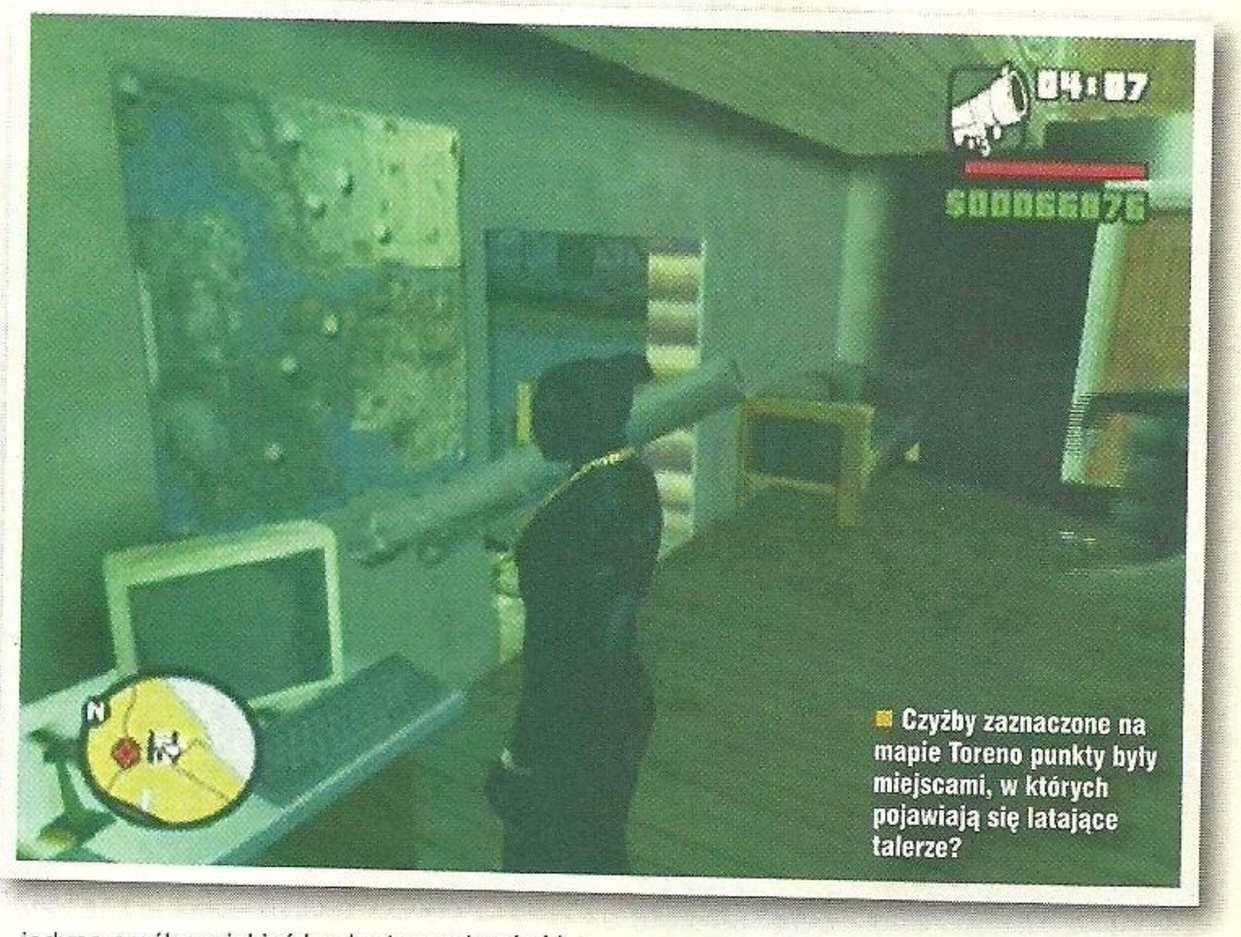
Z przysłanych maili wnioskuję, że wielu z Was przyjęło pozę bardzo leniwego gangstera i nawet nie chce się Wam poszukać słynnej czarnej furgonetki Boxville, która umożliwia kradzieże dobytku z domów. Żeby jednak ulżyć Waszym cierpieniom oraz zaoszczędzić dalszych poszukiwań podaję dwie najłatwiej dostępne lokacje wspomnianego samochodu:

Los Santos – dzielnica Ganton, naprzeciwko siłowni pomiędzy budynkami

San Fierro – dzielnica Doherty, niedaleko szkoły jazdy w wąskiej uliczce

Szkoła Latania

Darkslide7 napisał: „Cze, mam problem z lataniem samolotem, a konkretniej z lataniem przez okręgi – nie wiem jak to zadanie wykonać. Pomożesz??"
To się nazywa bardzo zwięzły, a jednocześnie treściwy mail. No, ale fakt faktem, nie jest to jedyna prośba o jakieś konkretne wskazówki związane z zaliczeniem szkoły latania na pustynnym lotnisku Verdant Meadows. Sam zresztą właśnie tam napsułem sobie najwięcej krwi w trakcie mojej długiej wizyty w San Andreas. Problem polega jednak na tym, że w przeciwieństwie do Dodo z GTA3, na samoloty w SA nie ma jednego sposobu. Owszem, teraz łatwo startują i prowadzą się w powietrzu, ale tylko do czasu, aż przyjdzie nam wykonać jakiś nagły zwrot. Wówczas bardzo łatwo stracić panowanie nad maszyną, a jak wiadomo ominięcie chociaż jednego okręgu w misjach na Verdant Meadows oznacza porażkę.
Jeśli więc nadal męczycie się z okręgami na lotnisku, proponuję podejść do sprawy w następujący sposób. Zaraz pod oderwaniu się od ziemi wznieś się na wysokość pierwszego okręgu i gdy tylko osiągniesz odpowiedni pułap – puść „X"! Okaże się, że mimo tego, iż nie trzymasz „gazu", maszyna wcale nie zacznie spadać, a jedynie znacznie zwolni (możliwe jest, że podczas zwalniania samolot zacznie minimalnie tracić wysokość, ale wówczas wciśnij X dosłownie na parę sekund i unieś lekko dziób maszyny). I o to nam właśnie chodziło. Im mniejsza prędkość, tym łatwiejsza kontrola nad stalowym ptakiem i więcej czasu na wykonanie odpowiednich manewrów. Ważnym jest teraz, aby nie wykonywać żadnych gwałtownych ruchów, gdyż wówczas… chyba sam wiesz, co się dzieje. Zamiast tego od razu po zaliczeniu pierwszego pierścienia użyj tylnego steru (L2, R2), aby dokonać znacznie ostrzejszego skrętu, a przy tym również znowu wytracić nieco prędkości. I tej właśnie metody powinniście trzymać się przy pokonywaniu kolejnych pierścieni – osiągnięcie odpowiedniej wysokości, utrata prędkości i używanie tylnego steru przy minimalnych oraz bardzo delikatnych korektach trajektorii lotu z wykorzystaniem gałki analogowej! Trudno tutaj coś więcej poradzić. Cała reszta zależy praktycznie tylko od Was i, mimo wszystko, bez kilkunastu prób zakończonych porażką się nie obejdzie.



Czyżby zaznaczone na mapie Toreno punkty były miejscami, w których pojawiają się latające talerze?

A teraz kilka prawdziwych, gangsterskich grypsów (osobiście przeze mnie sprawdzonych), które otrzymałem w mailach oraz garść odkryć pochodzących z oficjalnego tematu poświęconemu GTA: SA na forum Neo Plus. Ruszamy!

NASI INFORMATORZY

Autor: Naimad & NoName
Temat: Base Jumping
Wykonanie tego triku zaczynamy od... uśmiercenia policjanta. Gdy załatwimy już gliniarza, zgarniamy jego pałę (bez skojarzeń) oraz służbowy pistolet (dla komfortu można zaopatrzyć się w klika dodatkowych broni) Teraz wspinamy się na upatrzony przez nas budynek, na którym znajduje się spadochron. Tu trzeba zaznaczyć, iż przed skokiem musimy mieć pełną energie. No dobra, ostatnie spojrzenie w dół i skaczemy! Pod żadnym pozorem nie otwieramy spadochronu! Zamiast tego zaczynamy szybko zmieniać bronie. W rezultacie nasz czarnuch spadnie na glebę, ale nie zdechnie tylko przetrwa na żyletce energi. W triku ważna jest odpowiednia liczba sztuk broni do szybkiej zmiany, a więc sama piącha plus „coś jeszcze" nie wystarczy. Nie wiadomo też czy trik się uda, gdy wylosujemy przy lądowaniu piąchę. Enjoy.
PS: Trik można także wykonać skacząc z samolotu.

Autor: Krystian Świetlik
Temat: Amphibious Assault
Ukończyłem GTA:SA i chciałem zająć jak najwięcej dzielnic. Tłukłem i tłukłem tych „ballasów", aż w końcu trafiłem na Santa Maria Beach. Stałem koło wody niedaleko latarni morskiej, zobaczyłem kilku „fioletowych", zabiłem ich i sprowokowałem wojnę gangów. Pierwsza fala została zmasakrowana, czekam na drugą, czekam i czekam ale nikt się nie zjawia. Nagle patrzę na mapkę i widzę, że są zaznaczeni gdzieś na wodzie, idę na

Boxville w Los Santos

Boxville w San Fierro

brzeg i nic, myślę – wskoczę do wody. No to wskoczyłem i ktoś zaczyna do mnie strzelać, zginąłem.
Biorę load i sytuacja się powtarza, ale tym razem nie ginę. Szybko nurkuję aż na samo dno zbiornika wodnego. Płynę, a przede mną pojawiają się jakieś białe i fioletowe kropki, Dopłynąłem do nich i co się okazało? Kilku „ballasów" stoi sobie jak gdyby nigdy nic na dnie morza. Nie wiem jak oni tam oddychali. Jakieś żyjątka morskie albo coś podobnego? Przecież panowie z Rockstar mówili, że świat podwodny będzie równie ciekawy, co ten na lądzie, hehe.

Autor: DareQ
Temat: No bez jaj!
Udaj się w stronę mostu Gant Bridge (Q: to ten łączący San Fierro z rejonami pustynnymi Las Venturas) używając któregokolwiek z powietrznych środków transportu. Teraz polataj sobie nad przęsłami i spojeniami mostu, a na jednej ze stalowych sztab ujrzysz taki oto napis: „There are no Easter Eggs up here. Go away!" Nawiązanie do słynnego czekoladowego jajka ukrytego za jedną ze ścian budynku w Vice City jest oczywiste!

Autor: Tremor666
Temat: Resident Evil 4 life!
Jeśli jesteś akurat w San Fierro, udaj się na sporej wielkości plac znajdujący się w dzielnicy Downtown. Niedaleko restauracji Cluckin' Bell (Q: po prawej stronie) zobaczysz duży biały budynek, do którego prowadzą jedne otwarte drzwi. Wejdź do środka, a będziesz mógł przeczytać szyderczy napis: „Zombotech – Sinister Zombie Virus Research Corporation. Welcomes Visitors!". No proszę, chłopaki z Rockstar North nie przepuścili nawet klasykowi Capcomu.

Autor: Devil 2k5
Temat: Różności
- W jednej z misji dla OG Loc'a zwiedzamy dom Madd Dogga. Po krótkim spacerze trafimy do pokoju z barem. Obok będzie grał na konsoli koleś w grę stworzoną przez firmę „Refrections" psiocząc nieustannie na niejakiego Tannera. Wszyscy załapali aluzję?
- W misji „First Date" spotykamy... Catalinę z GTA 3 (to ta laska, która postrzeliła naszego niemego bohatera w intrze do gry… jak wiemy, później marnie skończyła). Babka akurat rozwala bar... hyhyhy...
- Podczas misji „Farewell My Love" poznamy nowego faceta Cataliny, a będzie nim… bohater GTA 3! Po krótkiej animacji okaże się, że musimy z owym panem stanąć do samochodowego pojedynku. Po wygranym wyścigu jest mowa o tym, że chłopak Cataliny potrzebuje samochodu, aby pojechać do Liberty City (zna ktoś to miejsce?). Niestety gość pozostaje niemową – bili go jak był dzieckiem? (Q: Przy okazji dowiadujemy się, że nasz stary znajomy z GTA3 nosi imię Claud… i jest dobry w te klocki, mehehe.)

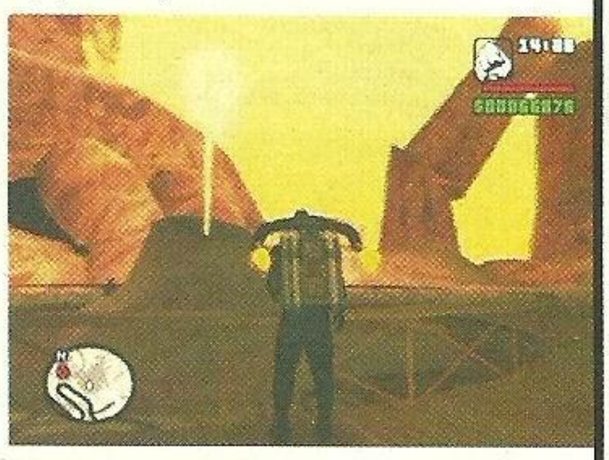
Autor: Psycho-Mantis
Temat: Różności II
- Dzielnica Palomino Creek. Jest tam mała wiocha i przy niej równie mała, zaśmiecona plaża z molo, na którego końcu znajduje się zdezelowany wózek inwalidzki. Polecam odwiedziny w czasie mgły, brrrr, klimaty Silent Hilla (Q: To mi się bardzo podobało)
- W San Fierro przy tym moście wielkim Gant Bridge znajduje się tablica informacyjna, na której znajdziemy dane mostu, ale nie takie normalne, czyli długość i wysokość, tylko... ile zajmuje pamięci, z ilu tekstur się składa, z ilu poligonów itd, itp.

Autor: Kapu
Temat: Uśmiech proszę!
Wiedzieliście, że można skłonić ziomków z gangu do pstrykania fotek Carlowi? Nie? No to już wiecie! Wystarczy zrekrutować takiego delikwenta, podejść do niego i wcisnąć L1. Co to za gangol bez odpowiedniej sesji zdjęciowej i fachowego portfolio!?

Temat: Rozmiar się liczy
Zacznę z grubej rurry: JUMBO JET, a konkretniej – AT – 400. W porównaniu z nim wszystkie inne maszyny służące do podniebnych wojaży po San Andreas to dziecinne zabaweczki. Tego kolosa znajdziecie na lotnisku w Las Venturas – stoi tam sobie spokojnie w największym hangarze (z opuszczanymi drzwiami) i tylko czeka, aż położymy swoje łapki na jego sterach.

Autor: Legion Polski
Temat: Szybko i przyjemnie
Bug z policją ułatwiający życie każdemu stróżowi prawa! Kradniemy policyjny wóz, po czym ustawiamy się pod jakimś budynkiem z żarciem. Włączamy misje Vigilante. Wychodzimy z fury, wchodzimy do wspomnianego budynku. Czekamy w nim około 15 sekund, a następnie wychodzimy. Wskakujemy do fury... i następny poziom Vigilanta zaliczony! W ten oto bezstresowy i relaksujący sposób można sobie nabić poziom Vigilante nawet do „dwunastki".

Autor: BadBoy
Temat: GEJzer
Yo Qoora! Może to nie jest jakieś epokowe odkrycie, ale chyba warto odnotować, że tylko w jednym miejscu w całym San Andreas można znaleźć czynny gejzer! Aby zobaczyć go na własne oczy trzeba udać się na pustynię przy Las Venturas, a dokładnie rzecz biorąc w rejon przy Area 69. Jeśli już znajdziesz w okolicy mała górkę przypominającą termitierę, postój przy niej chwilkę, a z otworu za moment wytryśnie ciepła woda!



I to wszystko na dzisiaj! Do zobaczenia za miesiąc… oby nie za kratkami! Niech Wam lufa ciepłą będzie.

ONLINE
Konsole w sieci

Pytania, pytania. Po bardziej szczegółowe odpowiedzi zapraszam na forum (www.neo-plus.pl/forum), gdzie mili i uprzejmi koledzy z przyjemnością odpowiedzą na pytania.

Q: Jak podłączyć PS2 do Internetu? Mam w podłączony do sieci komputer, gdzie tu miejsce dla PS2?
A: Sprawa nie jest trudna, ale wymaga, niestety, pewnych nakładów finansowych. Najprostszym rozwiązaniem jest wepchnięcie do peceta karty sieciowej (ok. 20 zł), połączenie PS2 i NA kablem (koniecznie crossowanym – powiedzcie w sklepie, że kabel ma być właśnie crossowany) i udostępnienie połączenia sieciowego dla PS2 na pececie. Minusem jest to, że pecet przez cały czas musi być włączony, a podczas grania mogą (ale nie muszą; to zależy od wielu rzeczy) pojawić się nieznaczne opóźnienia.
Załóżmy, że pecet podłączony jest do sieci przez modem ADSL (Neostrada, Net24 i tym podobne). Konfiguracja dla karty sieciowej w PC powinna wyglądać tak:
IP: 192.168.0.2, Maska: 255.255.255.0,
Brama: 192.168.0.1, DNS 1: 194.204.159.1,
DNS 2: 194.204.152.34, natomiast przy konfiguracji PS2 wystarczy dać wszystko na Auto.
Drugim rozwiązaniem jest hub/switch – kosztuje więcej niż karta sieciowa. Jednak trzecim i chyba najlepszym będzie router, czyli skrzynka, do której podłącza się zarówno samą sieć (czyli najczęściej kabelek telefoniczny) jak i urządzenia mające docelowo mieć dostęp do Netu. W przypadku Neostrady (szczerze powiem, że nie wiem jak jest u innych providerów) warto spróbować uśmiechnąć się (to czasem działa) o wymianę standardowego modemu na SpeedTouch 510, który jest jednocześnie routerem – można więc wpiąć do niego zarówno PC jak i konsolę, i oba urządzenia będą działać niezależnie. Jeśli się nie uda – cóż, pozostaje kupno routerka. Nie podam najlepszego modelu, bo wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie. Dla mnie najlepszy to taki, który po pierwsze dobrze działa, a po drugie jest tani, hehe. Zresztą skończyły się czasy, kiedy nie można było oddać towaru do sklepu, jeśli nie działa bądź nie odpowiada klientowi.

Q: Jak mam podłączyć PS two do internetu mając w domu kompa i łącze stałe, ale przez fale radiowe?
Hmm. Masz na myśli sieć bezprzewodową czy po prostu radiołącze z Netem? Jeśli chodzi o sieć bezprzewodową, przez jakiś czas na zachodzie dostępne były specjalne karty bezprzewodowe do PS2, ale nie były firmowane przez Sony i w związku z tym część gier zwyczajnie nie działała. Zbierały też sporo krytyki za wysokie zużycie energii, bo były na baterie. W przypadku sieci bezprzewodowej, cóż, możesz poszukać gdzieś acces pointa ze switchem, który umożliwi podpięcie NA do siebie przy pomocy kabla. Ale nie jestem pewien, czy warto – w obu przypadkach chyba najprościej będzie udostępnić połączenie sieciowe na PC.

Q: Wpadł mi do głowy pomysł, by sprowadzić z USA komplecik Network Adaptor, twardy dysk oraz Final Fantasy XI. Czy to wszystko ma jakieś zabezpieczenia regionalne, no po prostu czy będę mógł tego używać?
A: Częściowo. O ile sprowadzony z USA Network Adaptor i twardziel bez problemu da się podłączyć do konsoli (bo to urządzenia, które podobnie jak joypad czy karta pamięci nie ma podziału na regiony), to Final Fantasy nie uruchomi się na konsoli w systemie PAL. Przeróbka nic nie da. Najlepiej, jakbyś do całego zamówienia dorzucił amerykańską konsolę. Wiem, cena nieco skacze, ale albo chcesz już grać w FFXI, albo czekasz wraz z innymi na wersję PAL, która kiedyś może się pojawi.
Swoją drogą nie polecam ściągania Network Adaptora z USA, bo ponoć nie ma tam płytki niezbędnej do rejestracji w Central Station.

Q: W kółko wyskakują mi jakieś DNAS Error. O co chodzi?
DNAS to wymyślony przez Sony system zabezpieczeń sprawdzających czy konsola jest zmodowana, czy gra jest oryginalna i tym podobne. Komunikaty o błędach rzeczywiście mogą się czasem pojawiać – ważne, by szybko je zdiagnozować i pracować nad wyjściem z sytuacji. Oto najczęściej spotykane komunikaty:
DNAS Error 402 i 403 – bios konsoli został zmodyfikowany. Inaczej mówiąc – modchip.
DNAS Error 611 i 612 – coś z siecią jest nie tak – włączony firewall, zamknięte porty
DNAS Error 880 i 881 – sprzęt podłączony do PS2 jest niekompatybilny. Wie ktoś o co chodzi?
DNAS Error 883 – błąd regionów
DNAS Error 840 – serwer gry jest chwilowo niedostępny. Awaria, upgrade itp.

Pro Evo 4 na Xboxa spatchowane i WE w sieci!
21 stycznia Konami wypuściło długo zapowiadanego patcha do PES4 na Xboxa. Poprawka teoretycznie miała usprawnić grę w sieci, zmniejszyć lagi i naprawić kilka innych błędów. Przede wszystkim zaś miała spowodować, że gracze „uciekający" z przegranego meczu będą karani automatyczną porażką. Tak na sto procent działa chyba tylko karanie oszustw, które jednocześnie stało się sposobem na nabijanie sobie zwycięstw – wystarczy, że zgadacie się z kumplem i zaczniecie mecz, kumpel natychmiast wyjdzie i nabije Wam zwycięstwo, a potem całą operację powtarzać można w nieskończoność. W rankingu prowadzą kolesie, którzy w pięć dni po zresetowaniu statystyk mają po prawie czterysta rozegranych spotkań i prawie same zwycięstwa. Przecież żeby rozegrać 400 spotkań potrzeba około 70 godzin, co daje ponad 14 godzin grania na dobę w ciągu pięciu dni! Możliwe? Owszem, ale same zwycięstwa już nie, no chyba że gra się z szympansem. Jedynym chyba rozwiązaniem takiego problemu, jest wyszczególnienie w statystykach liczby meczy, które zostały zakończone przed czasem z powodu „ucieczki" jednego z graczy. I to zarówno w liczbie zwycięstw, jak i porażek.
Co do poprawy lagowania mam mieszane uczucia. Niby lagi są mniejsze, trochę mniej dokuczliwe, ale oczywiście nadal z większością przeciwników, szczególnie gdy oni hostują, absolutnie nie da się grać. Czemu nie ma choćby możliwości sprawdzenia pingiem, czy da się grać z wybranym koleżką? PES4 na Live! jest super, ale tylko do momentu, w którym nie zaczyna się lagowanie – można przegrać mecz, będąc lepszym, ale w ogóle nie wiedząc co się na boisku dzieje, a wyjść bezkarnie przecież nie można. Jeżeli w kolejnej części Konami nie wprowadzi serwerów, na których będzie można rozgrywać mecze, a nie korzystać z układu host-guest, który potwornie zależny jest od jakości łącz danych graczy, to PES nie zrobi takiej kariery w sieci, na jaką wszyscy liczymy. No i przydałoby się jeszcze mnóstwo innych opcji, które obsługuje Live! 3.0. Przechowywanie statystyk, wyszukiwanie graczy po ksywkach, update'owanie składów zgodnie z transferami i tak dalej... W kwestii online Konami musi się jeszcze bardzo dużo nauczyć. Ale próbują – już w kwietniu w Japonii pojawi się Winning Eleven 8 Live-Ware Evolution, która umożliwi granie w sieci na PlayStation 2... Niestety, tylko w Japonii i nie za darmo, choć poza tym będzie to wersja taka sama, jak International, czyli będzie można przestawić sobie język w menu na jakiś bardziej zrozumiały niż japoński. Jest więc nadzieja, że PES5 na PlayStation 2 będzie w końcu online, ale to nic pewnego.

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Zapraszam na porcję nowinek, podsumowanie roku 2004 oraz nareszcie ostatni (naprawdę!) odcinek niekończącej się opowieści z cyklu Ninja Gaiden. [Vince]

Tekken 5

Nie da się ukryć, że w związku z posuchą na polu biajtyk wszyscy żyją coraz to nowymi wieściami na temat kolejnej odsłony Tekkena. A znamy już praktycznie wszystkie postacie biorące udział w turnieju. Są to: Bryan, Yoshimitsu, Julia, Lee, Jin, Kazuya, Xiaoyu, Steve, Nina, Lei, Marduk, Law, Hwoarang, King, Raven, Asuka, Feng, Christie/Eddy, Paul, Jack-5, Kuma/Panda, Bruce, Wang, Ganryu, Devil Jin, Mokujin, Baek, Anna, Roger Jr. Sporo jak na grę bez trybu tag… Jak ktoś mądrze kiedyś powiedział – od przybytku głowa nie boli, a już na pewno w bijatyce – każdy może znaleźć coś dla siebie. Napisałem „praktycznie wszystkie" ponieważ na ekranie wyboru zostaje jedno wolne miejsce. Może to oznaczać „znak zapytania" czyli losową postać, jak również kwadracik dla Jinpachiego (boss, który jednak prawdopodobnie nie będzie grywalny) albo nie-do-końca-martwego Heihachiego. Zobaczymy… Oby to był „znak zapytania". Powstają już różne tier listy (zestawienia popularności i powera postaci), ale ponieważ nie ma jednej ustalonej więc przytaczać ich nie będę. Jest jednak kilka pozycji, które się pokrywają i o których warto wspomnieć. Otóż jak świat długi i szeroki pierwsze miejsce jest zarezerwowane dla Steve'a Foxa - zawodnika, który połowę ciosów ma nie tylko bezpiecznych na bloku, ale wręcz dają mu one przewagę. Dla niego przygotowuje się w ogóle odrębną kategorię S, dokładnie taką jaką miał Jin w T4. W kolejce za Stevem stoją Raven, Julia, Hwoarang, być może również Roger Jr., Wang czy Devil Jin. Z drugiej strony ciężko wskazać najsłabsze postacie… Z pewnością mało osób gra takimi zawodnikami jak Lee, Lei, Kuma/Panda, Ganryu – ale to nie musi oznaczać tego, że są słabe. Z pewnością zaś najmniej nowych, ciekawych zagrań dostali Paul, Xiaoyu i Lei, dlatego ich fani mogą się czuć nieco rozczarowani.

Dead Or Alive 4

W ostatnim czasie zawsze chętny i gotowy Tomonobu Itagaki dał kilka wywiadów, w których poruszył temat przyszłych pozycji ze stajni Team Ninja. Okazało się, że najbliższym projektem „jedynej gwiazdy rocka wśród developerów" jest DOA4 na bliżej niesprecyzowaną platformę. Nie od dziś wiadomo, że Team Ninja to maniacy graficzni więc kolejna część ich flagowej serii ukaże się na pewno na najmocniejszego z next-genów. Historia DOA4 kręcić się będzie wokół DOATECu, a więc głównie Heleny i jej ojca, Christie, a pewnie i Baymana. Zapowiedziane też zostało pojawienie się Lisy jako nowej postaci w serii (dotychczas jedynie w siatkówce plażowej), która będzie walczyć „tajemniczym stylem". Capoeira? Thai boxing? Street fighting? Czas pokaże. Zapowiedziano też obsługę rozgrywki online oraz jeszcze więcej i jeszcze lepiej „wszystkiego", łącznie z wypasionymi renderowanymi końcówkami. Szef zapytany zaś o ewentualne dalsze zmiany w systemie reversali odparł, że gra jest robiona dla fanów, którym DOA się podoba takie jakie jest. Jasna sprawa więc. Poza tym Itagaki potwierdził też, że pracują nad Code Chronus oraz DOA:XBV 2, ale zaznaczył, że te pozycje pojawią się dopiero po premierze czwartej części turnieju. Czyli czeka nas długie czekanie na kolejną grę z serii… Na koniec warto też wspomnieć o sprawie pojawienia się Hitomi w DOA Ultimate jako jedynej postaci z DOA3, co bulwersowało trochę grających Brademi i Christie – Itagaki pytanie „dlaczego?" skomentował krótko: „Bo ją lubię". Nie ma to jak zdrowe podejście, heh.

Podsumowanie roku bijatyk 2004

Rok ten należy uznać za w sumie średnio udany. Nie ukazała się żadna porządna nowa bijatyka, konsolowcy za to dostali sporo oczekiwanych konwersji i remake'ów. Sprawdźmy więc jak to wyglądało od strony premier:

Mortal Kombat: Deception – ciężko uznać ją za nową bijatykę, bo w tej serii panuje marazm już od jakiegoś czasu. Jak któryś z moich znajomych stwierdził: „ale tutaj każda postać ma takie same ciosy!" Coś w tym jest. Graficznie też nie zachwyca, chociaż pomysły miejscami niebanalne. Tak, szachy i masa dodatków w Krypcie ratują ten tytuł. 5/10

Dead or Alive Ultimate – też niepełnoprawna kontynuacja. Za to maksymalnie dopasiona i dopracowana w każdym aspekcie, również rozgrywki online. Remake ulubionej części Itagakiego musi być spoko. 9/10

Guilty Gear XX #Reload – konwersja jednej z najlepszych bijatyk 2D na domowe platformy, na Xboxie z opcją online. Maksymalnie wykręcone postacie, maksymalnie rozbudowany system rozgrywki, maksymalny speed. Polecam – tak powinny wyglądać wszystkie bijatyki 2D! 9/10

Guilty Gear Isuka – najsłabsza część z serii, która nadaje się tylko jako party game. Jeżeli rozpoczynać przygodę z GG (i zostać na dobre) to tylko z Reload, a Isukę można sobie spokojnie odpuścić. 6/10

Street Fighter Anniversary Collection – przy czym bierzemy z tej kompilacji pod uwagę tylko SF3: Third Strike – według mnie najfajniejsza bijatyka 2D. Odsyłam do krótkiej recenzji w jednym z poprzednich FC. 9/10

King of Fighters: Maximum Impact – kolejny przykład jak przenoszenie bijatyk 2D w trójwymiar szkodzi. Nieskończone combo na leżącego? Dziękuję, postoję. Za to bardzo fajny design postaci i pomysłowe momentami areny. 6/10

Capcom Fighting Evolution – jubileuszowa gra Capcomu, która doskonale podsumowuje to, co robiła ta firma przez 10 lat. Niewiele zmian, te same patenty, średnia grafa, sporo dobrej zabawy. Generalnie nic specjalnego jednak. 7/10

Dragon Ball Z: Budokai 3 - super party game, must-have dla fanów anime i mangi DB. System śmieszny i całkowicie przypadkowy, ale przecież to nie bijatyka turniejowa, za to przyjemnie się w nią gra. 7/10

Def Jam: Fight For New York – kolejna party game. Wkradła się cichaczem i od razu zarządziła – kto nie chciałby pookładać znienawidzonego rapera swoim ulubieńcem. Wszystko w takt spoko rytmów, w spoko oprawie. Tylko dla dorosłych, heh. 8/10

Kolejny rok bijatyk będzie lepszy – głównie za sprawą piątej odsłony Króla Żelaznej Pięści, która musi zarządzić. W końcu każdy będzie wiedział w co ma grać... Mam nadzieję.

Sekrety Ninja Gaiden cz. 5

Chapter 15 "The Core"

Przeciwnicy – znani
Mini Boss – Tentacle Field (sposób ten sam)
Mini Boss – Ice Creature (sposób ten sam)
Boss – Underworld Fiend
Boss – Vigoor Emperor (I)
Boss – Vigoor Emperor (II)

Underworld Fiend – dość żywotna bestia, dodatkowo, co jakiś czas, przywołuje swoich sługsów na pomoc... To dobrze jednak gdyż dzięki nim mamy gratisowe esencje, które później wykorzystamy na UT. Na walkę wybieramy się z „drewnianym wioselkiem" i malutką ilością energi – jak hardcore to hardcore! Boss ma nam jeszcze do zaoferowania szybkie podlecenie w naszą stronę, atak ognistymi kulami oraz atak w postaci „śruby". Roll + skok pomogą nam minąć doskonale obie akcje, oczywiście wykonać trzeba w dobrym momencie… Karamy combem X, X, Y. Kulek z esencją też najlepiej nie zasysać od razu tylko zostawić je sobie właśnie na chwilę, gdy boss po potężnym ataku potrzebuje czasu, żeby znowu normalnie funkcjonować. Jeżeli wszystko dobrze pójdzie to spokojnie zdążymy w ten czas założyć mu combo + UT. Pomagierów zaś najlepiej jest sępić na reversal. Gdy zaś nasz boss podleci, bądź będzie chciał zawołać o pomoc to mamy czas na to, żeby zapodać mu X, Y, X, X, X, X.

Vigoor Emperor (I) – co mogę rzec… Na tego pana najlepiej naszykować sobie maksimum napoi koloru czerwonego i non stop, aż do zgładzenia pierwszej formy, używać techniki Ninpo nr 2 – chodzi mi o potężną ognistą kulę. Oczywiście technika ta musi być wymaksowana! Nie powinno być większych trudności – wystarczy wiedzieć, kiedy odpalać ognistą kulę tak, aby być niepodatnym na ataki bossa.

Vigoor Emperor (II) – tu również nie powinno być problemów, gdy dobrze rozegramy pojedynek. Boss posiada dwa ataki, o których warto wspomnieć - jest w stanie wykonać potężny skok albo wypuścić w naszą stronę kilkanaście złowrogich czaszek, takich trochę większych, heh. W pierwszym ataku wystarczy wykonać rolla w dobrym momencie – z drugim atakiem będzie troszkę więcej problemu. Znowu z pomocą przyjdzie nam technika Ninpo – odpalamy fireballa w dobrym momencie, a czaszki będę się rozpadać na kawałki! Jeżeli skończą się butelki z czerwonym napojem trzeba będzie przekwalifikować się na Vigoorian Flail i zacząć nadużywać comba X, X, X, prawo, X, X, X, X, X. Trzeba je też wykonać w odpowiednim momencie – gdy boss wypuszcza w naszą stronę ogromne czachy. Jeżeli zaś boss wykona atak nr 1, wtedy przydaje się nasze wioselko i technika X, Y, X, X, X, X.

Chapter 16 "The Dark Dragon Blade"

Przeciwnicy – brak
Boss – Evil Murai

Evil Murai – a tego pana się tu chyba nikt nie spodziewał… No ale skoro jest taki mocny, a przynajmniej za takiego się ma, to nie pozostaje nam nic innego jak skopać mu tyłek. Nie będzie to zresztą wcale trudne… Boss ma właściwie jeden atak godny uwagi – mowa tu o potężnym skoku, który można jednak wyminąć spokojnie ukochaną kombinacją roll + skok. Ewentualnie możemy po prostu stać w miejscu i odpowiednio odpalić technikę Ninpo (nr 2, a jak). Wiemy już jak się bronić – pora na ataki: Dragon Sword w dłoń i do roboty!
Jedyna bezpieczna i skuteczna technika to Flying Swallow (dash) – wystarczy wyczuć odpowiedni moment do ataku… Po kilku takich akcjach będzie po bossie… Nareszcie KONIEC!! Chyba wszyscy się cieszymy, hehe. Po walce warto obejrzeć końcową scenkę i posłuchać cudownej muzyki.

THE END

Na koniec podaję w jakiej ilości w poszczególnych chapterach można znaleźć złote skarabeusze. OK, lecimy: Chapter 1 – brak; Chapter 2 – brak; Chapter 3 – 3; Chapter 4 – 3; Chapter 5 – 3; Chapter 6 – 6; Chapter 7 – 4; Chapter 8 – 2; Chapter 9 – 4; Chapter 10 – 9; Chapter 11 – 5; Chapter 12 – 8; Chapter 13 – brak; Chapter 14 – 2; Chapter 15 – 1. Znaleźć wszystkie to nielada wyzwanie... Powodzenia!

PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

Wszystko zaczęło się od płyty demo dołączanej do konsoli PlayStation. Oprócz kilku technicznych pokazówek i okrojonych wersji pierwszych gier, na krążku znalazła się jedna trasa i futurystyczny bolid pochodzący z WipeOut. A potem ciężko już było powstrzymać szaleństwo, jakie rozkręciło się wokół tej serii! [Matt]

Cały światek futurystycznych wyścigów tak naprawdę obraca się wokół serii WipeOut. I już mniejsza z tym, że specjalnie dla tej gry Designers Republic zaprojektowało nawet własną, psychodeliczną czcionkę. Żaden konkurencyjny tytuł nie był na tyle wizjonerski, ani pieczołowicie zaprojektowany i wyszlifowany, jak dziecko Psygnosis. W przekonaniu tym utwierdził mnie **WipeOut XL/2097** – powersequel, który z miejsca zdeklasował część pierwszą. Jasne, można o nim powiedzieć, że zaproponował po prostu więcej aren, pojazdów i broni, ale to nawet w połowie nie odda klimatu gry! WipeOut 2097 (tytuł europejski) poza wymienionymi już dodatkami zaopatrzony został w znacznie lepsze, wybaczające więcej błędów sterowanie. O ile w jedynce pojazd po uderzeniu w bandę stawał dęba, tak w sequelu miękko szlifował przeszkodę, nieznacznie tylko zwalniając. Klimat 2097 to już historia. Skąpane w błyszczącym świetle neonów lokacje, długie, mroczne tunele, w których ledwo tli się światło, nagminne burze i deszcze, a w tym wszystkim – pędzące z ogromną prędkością bolidy, pozostawiające za sobą błękitne smugi! Psygnosis zadbało o jeszcze cięższy soundtrack, na którym ponownie pojawiły się sławy światowej muzyki – Orbital, Chemical Brothers, Underworld, F.S.O.L, Prodigy i temu podobne! Wraz z XL/2097 kultowa seria przywitała wskaźnik opisujący wytrzymałość pojazdów oraz specjalne strefy, gdzie można go było nieco naładować. Wymuszało to jeszcze większą precyzję na trasie, ale dawało także możliwość wyeliminowania przeciwnika przed ukończeniem wyścigu! W mojej opinii Wipeout 2097 to najlepsza, a już na pewno najbardziej klimatyczna i dopracowana część serii! Trudna, piękna, zmuszająca procesory PS one to ogromnego wysiłku! Takiej ścieżki dźwiękowej nie miał potem już żaden phuture racer!

W tym miejscu do głosu doszedł **Wipeout 3** – pierwszy tytuł serii obsługujący analogowe kontrolery. Jasne, można sobie było wcześniej szaleć na specjalnie dedykowanym tej grze NegConie (joypad, który dodatkowo łamał się wzdłuż pionowej osi), ale pełna obsługa DualShocka to już ogromny plus. Niestety, zniknął gdzieś ten wyśrubowany poziom trudności, z którego słynęły poprzednie odsłony. Gra stała się przez to bardziej przyjazna dla początkujących, ale nieco za prosta dla ludzi, którzy oddali tej serii młodość. Doszły za to bardzo fajne tryby rozgrywki, w tym Weapon Challenge (rozwal wskazaną ilość przeciwników) i Eliminator (wyścig o pewną liczbę punktów). O ile model zabawy bardzo przypominał ten znany już z XL/2097, o tyle potężnym zmianom uległa grafika. Wysoka rozdzielczość i animowane otoczenie to dowód na to, że Psygnosis wycisnęło z PS one maksimum. Zniknął gdzieś jednak cały ten futurystyczny klimat, a w jego miejscu pojawiła się jasna oprawa i masa otwartych przestrzeni. Nowa estetyka do spółki z niższym poziomem trudności niespecjalnie przypadła mi do gustu. Nie za bardzo polubiłem się także z DJ Sashą, który stanął za instrumentami. Jednak obiektywnie rzecz biorąc był to najlepszy WipeOut na PS one. Najbardziej rozbudowany i wyszlifowany technicznie. Psygnosis co prawda pokusiło się jeszcze o wydanie **WipeOut 3: Special Edition**, ale dorzucenie do gry plansz z pierwszej części gry uważam za pomysł lekko chybiony. Bolidy z „trójki" były po prostu zbyt szybkie, aby komfortowo przeprawiać się przez ciasne korytarze prekursora. Ale to tylko moja opinia.

WipeOut to ekskluzywny klub futurystycznych racerów i klasa sama dla siebie. Powstały jednak gry, które próbowały dorównać mu kroku – jeśli nie wykonaniem i wizją, to chociaż pomysłem i rozwiązaniami. Dobrym przykładem jest **N-GEN Racing**, gdzie zamiast futurystycznych bolidów na tor wyścigowy wysypały się uzbrojone po zęby samoloty! Gonitwy odbywały się na niskiej wysokości, w wąskich kanionach, co wymuszało branie naprawdę ostrych zakrętów. A ponieważ pojazdy wyposażono w rakiety i karabiny, kaniony co rusz rozświetlały eksplozje i rykoszety. Wzdłuż tras przewalały się świecące pierścienie i jeśli samolot przez nie przelatywał – odzyskiwał nieco energii i dopalaczy do silników. Gra powinna się Wam spodobać, mimo, iż odbiega wykonaniem i udźwiękowieniem od dziecka Psygnosis. No i jest znacznie łatwiejsza, głównie przez mniejszą prędkość zabawy, szersze trasy i łatwo przewidywalne zakręty. Sprawdzajcie.

Tematem zainteresowało się również Sony, przenosząc akcję wyścigów na falującą taflę wody. **Rapid Racer** (w USA znany jako Turbo Prop Racing) to wyścig piekielnie szybkich łódek, w którym ważną rolę odgrywała fizyka fal. Nieumiejętnie pilotowany pojazd kończył karierę na wystających z wody skałach, co bardzo mnie na początku irytowało. Z drugiej strony, to właśnie zmagania z wodą czyniły ten tytuł innym, niż pozostałe wyścigi. Jasne, w Rapid Racer nie zabrakło ani ulepszania własnej łajby, ani szerokiej gamy dopalaczy, ani też zawadiackich oponentów, tak więc każdy znajdzie w nim coś dla siebie. Wysoka rozdzielczość to duży plus tej gry, jednak duża liczba obiektów dorysowujących się przed maską, niska szczegółowość otoczenia oraz wstrętny clipping (prześwit w miejscu, gdzie łączą się tekstury) powodował, że Rapid Racer wyglądał trochę niespójnie. Mimo to, warto się nim zainteresować. Spora liczba trybów zabawy i potwornie rozbudowany multiplayer na pewno pomogą.

Kiedy Psygnosis raz jeszcze powróciło na arenę phuturacingu, posiadacze PlayStation ponownie doczekali się jednego z najlepszych ścigaczy wszechczasów. Pierwsze skrzypce w **Rollcage** odegrały tym razem niezniszczalne samochodziki, wypakowane po dach bronią. Ale jaką bronią! Maszyny non stop wysypywały z siebie grad amunicji, rakiet, pocisków elektrycznych i bomb. Fajnym patentem okazał się fakt, że grawitacja potraktowana została z lekkim przymrużeniem oka, a samochody mogły zasuwać zarówno po trasie, jak i ścianach oraz sufitach. I musiały to robić, bo tylko w takich miejscach projektanci poupychali bonusy i dopałki. Adrenalinę podnosiło również to, że niektóre trasy niespodziewanie kończyły się betonową ścianą. Szybki wjazd na sąsiadującą płaszczyznę (na przykład sufit) pomagał, ale jeśli refleks zawodził, akcja kończyła się tragicznie. Rollcage pokochacie za piękne eksplozje, niesamowity speed, ogromne przywiązanie do szczegółów (wszak grę przygotowała również firma Attention to Detail) oraz kapitalny soundtrack (między innymi Fat Boy Slim!). Wierzę, że polubicie Rollcage, dlatego nie zapomnijcie sprawdzić w akcji sequela (**Rollcage: Stage 2**), który udał się twórcom jeszcze lepiej, niż oryginał! Samochody wyciskają tu blisko 400 mil na godzinę, a wyścig nadal toczy się wzdłuż ścian, sufitów i (okazjonalnie) ulic. Dorzucono masę broni (w tym moich ulubionych, potrójnych rakiet). Pod całokształtem ponownie podpisały się ekipy Psygnosis i Attention to Detail, pchając moce przerobowe PlayStation do maksimum! Obok serii WipeOut, dwie części Rollcage to zakup obowiązkowy!

Smutny jest nieco fakt, iż WipeOut nigdy nie doczekał się większej ilości grywalnych alternatyw. Pozostaje cieszyć się tym, co jest. A wiecie, że WipeOut Pure będzie prawdopodobnie jednym z pięciu najważniejszych argumentów przemawiających za zakupem PlayStation Portable? Nie? No, to już wiecie. ■■

WIPEOUT

Jedna niepozorna trasa i lewitujący nad nią pojazd – dokładnie tyle wystarczyło, aby wraz z WipeOut świat zaraził się kultem futurystycznych wyścigów. Próżno szukać równie miażdżących prędkości, projektów tras, czy kosmicznie zbudowanych wehikułów w innych gatunkach gier. Cały ten futurystyczny boom narodził się wraz z serią WipeOut i prawdopodobnie z nią będzie już zawsze kojarzony. Pierwszą grę z serii należy uznać za odważny i w pewnym sensie rewolucyjny krok ze strony producenta (Psygnosis). W tej grze wszystko było świetne – długie, powyginane trasy wybijające się w górę i spadające brutalnie w dół. Do tego rewelacyjne pojazdy przypominające samoloty odrzutowe, nieprawdopodobne poczucie pędu, futurystyczne, rozświetlone błyskającymi neonami pobocza i poniewierająca umysłem ścieżka dźwiękowa, na której znalazły się takie kapele jak Orbital, Chemical Brothers, czy Prodigy! Wszystkie te elementy zagrały ze sobą na tyle dobrze, że WipeOut sprzedał się jak szalony! Jak na pierwszy phuture racer – tytuł ten okazał się hardkorowo trudny. Aby zostawić przeciwników w tyle, należało mozolnie uczyć się tras na pamięć i precyzyjnie strzelać rakietami w kierunku pędzących wariatów. Zadanie było o tyle trudne, że trasy nie rozpieszczały szerokością i naprawdę łatwo było wbić się w barierkę. Trudna, ale mimo to świetnie wyważona gra już na starcie konsoli to coś, czego konkurencyjne platformy mogły PlayStation pozazdrościć! Jeśli jeszcze w nią nie graliście – jest szansa ten błąd naprawić.

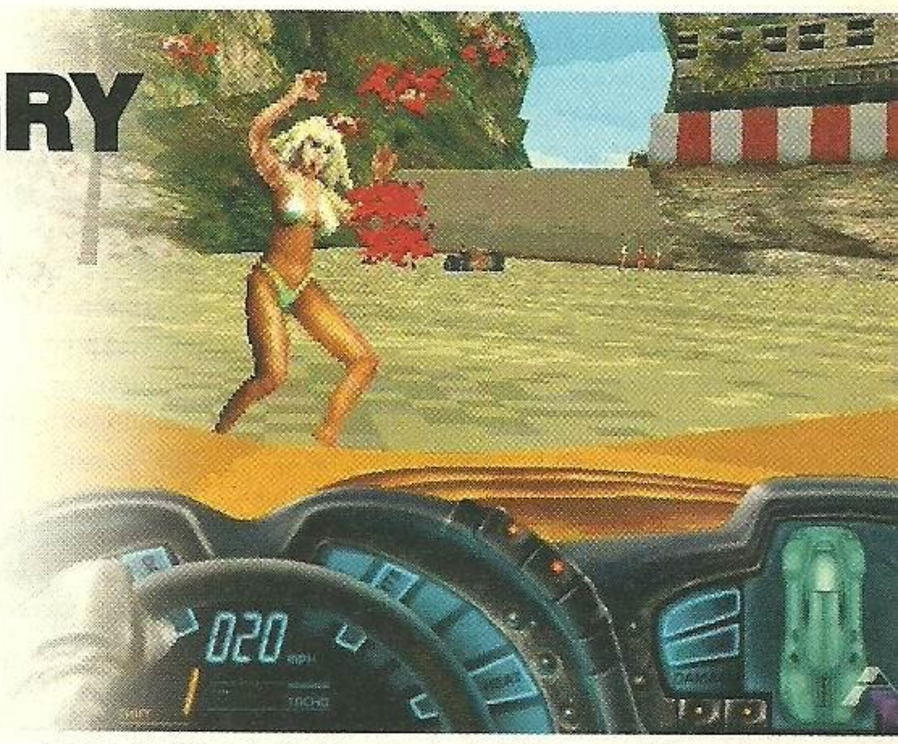
neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Witamy w kolejnym neonie. Dwa teksty naszych stałych felietonistów: Grabarza i Vandariela, dwa artykuły nadesłane przez czytelników i kilka mniejszych, ale nie mniej fajnych, mamy nadzieję, zajawek. Piszcie, piszcie, piszcie! Czekamy na Wasz wkład w Neona, ale nie muszą to być od razu głębokie przemyślenia. Piszcie o fajnych akcjach, po prostu. [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

WSZYTKIEMU WINNE SĄ TE ZŁE GRY



Chciałbym podjąć temat już nieco sztampowy i wielokrotnie poruszany, jednak w dalszym ciągu aktualny. Mianowicie chodzi o brutalność gier. Temat ten jest poruszany w mediach dość często, co daje możliwość zobaczenia od czasu do czasu filmu dokumentalnego bądź programu publicystycznego, który związany jest z tą kwestią. Często prezentuje się w takim programie również przykładowe „arcybrutalne" gry. Ja postaram się tym artykułem pokazać beznadziejność i stronniczość tego rodzaju programów, nakreślając główne sposoby wyolbrzymiania problemu.

Ostatnio przez przypadek miałem możliwość zobaczenia programu Jana Pospieszalskiego „Warto Rozmawiać" emitowanego przez telewizję publiczną. Był to wręcz książkowy przykład standardowego programu o brutalnych grach. Po pierwsze, jak to jest już w zwyczaju, w ciągu całego programu usilnie powtarzano, że w gry grają tylko dzieci. Mamy tutaj styczność z pierwszym powszechnym zakłamaniem, które na Zachodzie już dawno nie ma miejsca. W bardziej rozwiniętych krajach wiadomo, że gry video to zwykłe hobby podobne do czytania książek, którym zajmują się ludzie w różnym wieku, a nie jedynie najmłodsi. Potwierdzają to statystyki, według których średni wiek gracza już dawno przekroczył 25 lat, co oznacza, że w sporej części krajów grają już dwa pokolenia. Niestety jednak, nie w zacofanej Polsce.

Wracając do programu Pospieszalskiego, pojawiło się tam kilka wręcz idiotycznych teorii. Jedną z nich była opowieść prowadzącego o tym, że w The Sims można zabić sima stawiając kołyskę przy kominku, odkręcając gaz itd. Ciekaw jestem jednak, kto w ten sposób gra? A tak poza tym, jeżeli nawet w Simsach widzi się wszechobecną przemoc to należy udać się chyba do psychiatry. To tak, jakby dopatrywać się w tym, że ktoś kupuje w sklepie komplet noży kuchennych chęci dokonania seryjnego zabójstwa. Ten najgłupszy chyba argument wymieniony przez pana Jana pokazuje, jacy ludzie odpowiadają za nieprzychylne opinie wymierzone w społeczeństwo graczy. Oglądamy stronniczego, proklerykalnego redaktora, który nie znając się ani trochę na tym, o czym mówi, maksymalnie to koloryzuje i potępia wirtualną rozrywkę, której jedynym przestępstwem jest to, że odbiega ona poza powszechnie ustalone normy, jest czymś nowym, niewpisanym w naszą tradycję.

Najbardziej dla mnie kuriozalną sytuacją w czasie programu było wystąpienie starszej pani, która obwieściła, że dzięki zgromadzonym podpisom wkrótce może powstać organizacja zajmująca się cenzurą programów TV oraz, co za tym idzie również gier. Słowom tej pani bardzo energicznie przytakiwał obecny w studio ksiądz. Tak, jeszcze tego brakuje, żeby w tym chorym, ale jednak demokratycznym państwie o tym, w co może zagrać dorosły gracz miałaby decydować grupka ludzi. Jednak jak widać wszystko jest możliwe i możliwe, że dojdzie do tego, że będziemy musieli biec do kościoła spytać księdza czy możemy sobie w coś zagrać. Zaprawdę, piękna perspektywa!

Pan Pospieszalski wraz ze swą ferajną pozwolił również sobie na atak na dystrybutorów gier oraz co gorsze prasę branżową. Zarzucał on m.in. to, że zarówno Ci pierwsi, jak i drudzy nie umieszczają informacji odnoście poziomu przemocy. Przepraszam bardzo, ale ja do tej pory nie widziałem, aby jakaś „dorosła" pozycja nie była oznaczona znaczkiem „18+", więc nie widzę problemu. Podobnie jest z prasą. Na łamach niektórych czasopism również obecne są informacje, co do grupy docelowej, a poza tym, o tym do kogo jest skierowana gra można się dowiedzieć po przeczytaniu treści recenzji. Tam również można przeczytać o poziomie przemocy, języku, jakim posługują się bohaterowie itd. Problem w tym, że trudnym zadaniem jest przeczytać artykuł, o wiele trudniejszym od bezpodstawnego oskarżania wszystkich na lewo i prawo...

Nie mogę też pojąć faktu, że autor audycji obarczał dystrybutorów i developerów odpowiedzialnością za to, że dzieciaki grają w nieodpowiednie gry. Ludzie! Czy programiści sprzedają gry tym dzieciom? Czy to oni kupują im konsole, potem gry i zmuszają je do grania? Zamiast rzucać obelgami w stronę firm zajmujących się produkcją gier lepszym rozwiązaniem byłoby poruszenie problemu niewiedzy rodziców i zachęcanie ich do kontroli nad tym, w co grają ich dzieci. Bo to tutaj ma swe korzenie problem.

Kolejnym problemem wszelkich podobnych do powyższego programów jest to, że pokazuje się istotnie bardzo brutalne gry, ale omija się fakt, iż społeczność graczy potępiła autorów. Tak było z Postalem 2 lub pokazanym w programie Pospieszalskiego Manhuntem. Tytuły tych gier zostały wymienione w kilku artykułach i programach jako brutalne i złe, ale jakoś nikt nie wspomina o tym, że i gracze i prasa branżowa nie była nimi zachwycona. Uogólnia się i zniża społeczność graczy do poziomu bezmózgich barbarzyńców. Krzywdzi się wszystkich, którzy kiedykolwiek mieli okazję zagrać, a także w sporym stopniu tych najmłodszych. Takie programy zamiast pokazywać rodzicom pozytywne strony grania, pokazują tylko to, co najgorsze. Prezentują zakłamany, stereotypowy pogląd na cały rynek gier video.

Dziwne jest też to, że pokazuje się stare gry, o których już wszyscy dawno zapomnieli. W "Warto Rozmawiać" takim tytułem był Carmageddon. Oczywiście fakt, że gra ukazała się już niemal dziesięć lat temu, a grafika w mizernym stopniu odzwierciedla rzeczywistość nie był istotny, liczyła się tylko krew, którą można było pokazać. Jak zwykle ukazano tylko jedną stronę medalu. Sprowadza się gry jedynie do przemocy, nie wspominając przy okazji o innych jej aspektach. Nie mówi się o rozbudowanym scenariuszu, bogatych dialogach czy pięknie wyreżyserowanych cut-scenkach. Na ekranie TV widzimy jedynie przemoc...
Nigdy jeszcze nie widziałem dokumentu pokazanego w programie niezwiązanym stricte z grami, który pokazywałby geniusz i artyzm gier. Nikt nie mówi o cybernetycznych dziełach sztuki pana Miyamoto czy efektach pracy zespołu Squaresoft lub Namco. Nie pokazuje się Zeldy, gier z Mario, serii Final Fantasy, Tales of Symphonia itd., gdyż nie są one ciekawe z punktu widzenia nieobiektywnego i zakłamanego dziennikarza. Liczy się tylko to, aby pokazać krew i flaki, żeby było po czym „pojechać". Tak jest chociażby z wszelkimi FPSami, które są upraszczane do krwawej jatki i bezcelowego zabijania. Mamy do czynienia z manipulacją dokonywaną przez ludzi, którzy są tak zaślepieni „walką ze złem", iż starają się na siłę pokazać, że gry są niewymownie złe.

Na koniec powiem od siebie tylko tyle, że nie staram się udowadniać, że gry nie mają żadnego wpływu na psychikę. Jednak nie dam sobie wmówić, że grając wyzbywam się ludzkich odruchów. Z własnego doświadczenia wiem, że w przeciwieństwie do widoku martwego wirtualnego człowieka, widok makabrycznego zdarzenia w prawdziwym świecie, chociażby nawet w telewizji, potrafi naprawdę przybić i wzbudzić współczucie, smutek... Nie pozwólmy również, aby ktoś inny decydował, co jest dla nas dobre. Nie po to Polacy walczyli tyle lat o demokrację, aby teraz ktoś miał czelność ograniczać naszą wolność wprowadzając na powrót cenzurę..

Elpie ■ ■

▶ COOL STUFF

Resident Evil 4 Chainsaw Controller

Resident Evil 4 okazał się absolutnym megahitem. Posiadacze GCN jeszcze przez rok cieszyć się będą tą perełką na wyłączność, tymczasem Capcom już zaczyna zarabiać na nietypowych gadżetach związanych z grą. Zabawką, która zrobiła na nas największe wrażenie jest kontroler w kształcie stylowej, krwawej piły łańcuchowej! Joypad jest na tyle nietypowy i ekskluzywny, że doczekał się własnej strony internetowej (http://www.residentevilcontroller.com/), na której składać można zamówienia! Ciekawe, czy okaże się choć trochę wygodniejszy w obsłudze, niż joypad-miecz, którym wymiataliśmy w trzeciej Onimushy. Jeśli tak, gorąco polecamy import! [n+]

Pocket Famicom

Moda na przenośne konsole kwitnie. Maniacy 8-bitowych klimatów retro będą szczególnie zachwyceni, gdyż dosłownie kilka dni temu na japońskim rynku wylądował handheld o nazwie The Pocket Famicom (w skrócie PocketFami). Dostarczona przez firmę Gametech maszynka zapewnia (uwaga, uwaga!) 100 procent wsparcie dla gier ze starego, leciwego NESa (w Japonii znanego pod nazwą Famicom)! Wyobrażacie sobie konsolkę mniejszą niż PSP z wetkniętym u góry ceglastym cartridge'm? PocketFami zaopatrzono w wejścia na słuchawki oraz port AV, dzięki któremu konstrukcję podepniecie pod TV. Mało tego - znalazły się nawet wejścia na 2 joypady od starego NESa! [n+]

SmartJoy Frag

Ta mała przejściówka, za pomocą której podepniecie klawiaturę i myszkę do konsoli (przygotowano wersje dla PS2 i Xboxa) przebojem wdarła się na szczyt listy najchętniej kupowanych gadżetów. Przejściówka zbiera rewelacyjne recenzje wśród miłośników strzelanek FPP, ale nic w tym dziwnego - to pierwsze tego typu urządzenie uwalniające nas od konieczności grania w strzelanki na joypadzie. Internet wre, a codziennie pojawiają się setki komentarzy na temat małego i genialnego w swej prostocie urządzonka. I słusznie, bo nic nie zapewnia takiego wyczucia i precyzji sterowania w grach FPS jak kombo złożone z myszy i klawierki. Importujcie, kupujcie, a średnia fragów powinna wzrosnąć! [n+]

▶ WWW

> Retrospec

www.retrospec.sgn.net

Niektórzy ludzie w wolnych chwilach bawią się w tworzenie. Panowie z Retrospec z kolei odtwarzają najlepsze ich zdaniem gry z 8-bitowego komputerka Spectrum. Na tej stronie za friko ściągniecie pecetowe remake'i takich hitów, jak Cybernoid 2, School Daze, Manic Miner, Jet Set Willy, Head Over Heels, Chuckie Egg i masę, masę innych. A niektóre rimejki są po prostu prześliczne.

> Japander

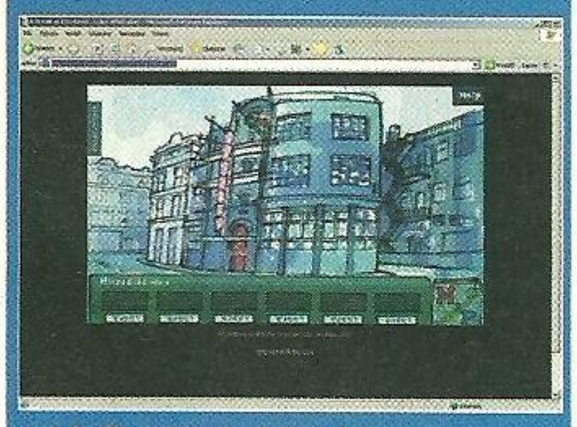
www.japander.com

Nasi sławni aktorzy często trudnią się chałturzeniem, na przykład prowadząc konferansjerkę w hipermarketach. Na Zachodzie najpopularniejszym zajęciem dla aktora czy piosenkarza jest wyjazd do Japonii i nagranie jakiejś reklamy telewizyjnej. Tutaj obejrzycie sporo ciekawych reklam. Na przykład Milla Jovovich reklamuje Hondę.

> Retrozone

http://www.sealiecomputing.com/retrozone/

Jeśli lubicie te znienawidzone przez producentów sprzętu i oprogramowania emulatory starych konsol i czasem zarzucacie dla relaksu jakiś romik z klasyczną strzelaninką, być może fajnie byłoby podłączyć sobie do peceta oryginalnego pada od emulowanej maszyny? Goście mają bogaty wybór zarówno starych padów przerobionych na joye USB, mają też specjalne kity do własnego dłubania.



> A Break in the Road

http://www.lukewhittaker.co.uk/breakintheroad/

Jedna z najciekawszych gier flashowych, jakie widzieliśmy. Śmigasz po flashowym Londynie, samplujesz dźwięki, a potem w specjalnym studiu miksujesz je ku własnej uciesze. Świetna, klimatyczna rzecz.

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O trudzie robienia gier, o kinie w Indiach i biznesie porno.

Robienie gry na konsole nie różni się niczym od robienia porządków w domu, kiedy mama jest zła, że nabałaganiliśmy.

Zrobienie gry wydaje się magiczną czynnością tylko dla laików. Dla kogoś, kto nigdy przy projekcie nie pracował. Można oczywiście powiedzieć: „Ale przecież autorzy w wywiadach sami mówią, jakie to magiczne i jak ich kręci i w ogóle!". Odpowiedź jest krótka i prozaiczna: a co mają mówić?

Tworzenie gry konsolowej to najpierw pomysł, który się ma, albo nie. Zakładam, że w końcu się na niego wpada, albo gdzieś tam się kołacze i wreszcie grupowym wysiłkiem zespołu zostaje podjęta decyzja, że taką grę właśnie robimy. Super. Na początku trzeba się udać do szefostwa firmy producenckiej. Najlepiej na kolanach i spytać, czy w ogóle możemy robić taką grę. Wymyśliliśmy sobie na przykład super, extra bohatera, który będzie skakał i pływał, a rozwali wszystkich gigantyczną masą plastyczną z kosmosu, którą będzie mógł uformować w każdy, dowolny przedmiot na świecie. Nazywamy bohatera Lucjusz, wymyślamy, że mógłby wstępnie być małym zasmarkanym okularnikiem – byłoby zabawniej. I na przykład jeść cały czas groszki. Idziemy z tym cudownym planem podboju rynku gier do dyrekcji i... figa. Nasz wypieszczony pomysł spotyka się ze zdecydowanym oporem. Okazuje się, że wszystko może być, ale masa plastyczna z kosmosu nie przejdzie, a bohater musi być umięśniony i nazywać się Chez. No i wreszcie niech się temu bohaterowi formują przedmioty, ale z peleryny. Z peleryny?! – krzyczymy. Spawn miał rzeczy z peleryny formowane. Przecież to bezczelne złodziejstwo pomysłu. Zaraz nam je wytkną recenzenci i gracze. Ale okazuje się, że dyrekcja jest na to głucha. Otóż jest już wydawca, który twierdzi, że peleryny są trendy i ma być z peleryny, albo wcale. Kropka. Wychodzimy. I jak się teraz pracuje? Lepiej? Czy to ciągle nasza gra? Cudza? Niczyja? Tego typu problemy zdarzają się codziennie. Nie mówię już o tym, że czas goni, że ciągle jest go za mało. Że wiemy na przykład dokładnie jaki jest problem w grze i że da się go załatwić, ale potrzeba jeszcze z tydzień pracy. Niestety – wydawca nie przesunie premiery o kolejny tydzień, bo wtedy wychodzi kolejny Splinter Cell i gra nam pójdzie na tył sklepu, a w ogóle, to już są wywiady poumawiane i akcje promocyjne w sklepach. Nie da się i już. I jak się wtedy czujecie podczas premiery gry? Kiedy widzicie, że zabrakło kilku godzin do zdjęcia z kodu gry błędu, który roznosi system? I to przez

Będziemy oszczędzać na wszystkim, żeby tylko wyłapywać kolejne tytuły. Pół miasta bywać będzie w salonach gier, a zloty czytelników N+ pobiją liczebnością Przystanek Woodstock. Wbrew pozorom z każdym dniem bliżej do tego, niż dalej.

kogo: przez kilka osób z firmy wydawcy, które przydzielono do tego tytułu, które pewnie nawet w nią nie zagrają nigdy, ale oczywiście rozgłaszają, jacy to byli wniebowzięci, jak grali i w ogóle, że nie mogą się oderwać. Poza tym występują przed kamerami, wywiady z nimi robią, itp. A palca nie przyłożyli, bo hasła i plakaty też im agencja reklamowa zrobiła. No, przecież szlag człowieka trafia! Oczywiście zdarzają się i dobrzy wydawcy – pokazuję tu tylko jak, przy odrobinie pecha, zależną od wszystkiego postacią jest taki twórca gier.

Jak mu ciasno z artystycznym podejściem do życia. Ale to jeszcze i tak dobrze, jak wydawca jest. Można podać przykłady samych tylko polskich tytułów (robionych przez Polaków), które nie wyszły, bo zachodni wydawca nagle powiedział, że już nie chce tego wydawać.

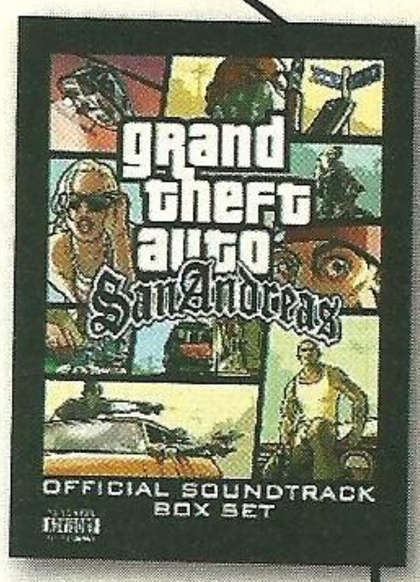
A tu silnik gry zrobiony, zrobiony scenariusz, dwa poziomy z dwudziestu, postać, mechanika... I co teraz? Na gwałt innego wydawcy szukamy. A jak się nie znajdzie? Co z ludźmi na kontraktach? Z czego im płacić? Dłubalibyście coś za darmo osiem godzin dziennie codziennie przez rok powiedzmy? To nawet za pieniądze trudno! Nie są to rzeczy proste. Ale bądźmy dobrej myśli. Gry się rozwijają i jak zrobi się na nie moda, to pewnie wszystkim będzie lepiej. Tak, jak w Japonii. Czy tak, jak w Indiach moda na kino. Indie szczycą się największą produkcją filmową na świecie. Nie są to oczywiście dzieła epokowe, ale na pewno jest ich najwięcej. W Indiach do kina chodzi każdy, choć kino jest bardzo drogie. Ludzie oszczędzają na ubraniach, żeby iść do kina. Mając dwie koszule, nie kupią sobie trzeciej, bo wolą bilet na nowy film. Widok żebraka siedzącego na projekcji nie jest niczym nadzwyczajnym. Liczmy więc na to, że być może i gry doczekają się takiego odbioru. Będziemy oszczędzać na wszystkim, żeby tylko wyłapywać kolejne tytuły. Pół miasta bywać będzie w salonach gier, a zloty czytelników N+ pobiją liczebnością Przystanek Woodstock. Wbrew pozorom z każdym dniem bliżej do tego, niż dalej. Bo choć obnażyłem tu nieco z poezji zawód twórcy gier, prawdą pozostaje, że już tylko branża porno rozwija się szybciej niż branża gier. Co ciekawe – gry elektroniczne zaczynają deptać jej po piętach. Bierzemy pod uwagę wszystko: komputery, komórki, konsole, czy nawet gry DVD albo VCD (ostatnio wyszła na VCD seria polskiego karaoke, co też zaliczam do gier elektronicznych, acz bardziej towarzyskich). Ludzie mają coraz mniej czasu, żeby się spotykać regularnie, raczej wyłuskują go w ciągu tygodnia. Często nie uda im się zgrać ze znajomymi. A gra daje możliwość pobawić się w coś wciągającego dokładnie wtedy, kiedy mamy ochotę. Tak więc branża rozwija się w tempie onieśmielającym i – co najciekawsze – nie ma już ponoć ani jednej osoby na świecie, która ogarniałaby wiedzą choćby ogólną wszystkie technologie dotyczące gier. Także i tu zatem zaczęła się era specjalistów. ■■

▶ MUZA

Grand Theft Auto: San Andreas OST
Grand Theft Auto: San Andreas OST BOX SET

Dwa miesiące po premierze GTA: San Andreas Rockstar Games atakuje ponownie. Tym razem na półkach sklepowych znajdziecie zarówno ślicznie wydany, kompletny „Official Soundtrack Box Set", jak i zwykły/niezwykły „Official Soundtrack" zaraz obok niego.

Box Set to już czyste szaleństwo – osiem ładnie oprawionych płyt CD wciśniętych w solidne, tekturowe pudło wyglądające identycznie, jak okładka do gry. Co na płytach? Oczywiście wszystkie stacje radiowe z GTA: San Andreas. Nagrywając je kierowano się prostą zasadą – na każdą płytkę CD przypada jedna stacja. Tłusty Box Set kierowany jest przede wszystkim do wielbicieli mocnego rocka i czarnej muzy w różnych wydaniach. Bez problemu namierzycie tu zarówno rapowe stacje pokroju Playback FM i Radio Los Santos, jak i rockowe szarpaniny na K-DST czy Radio X. Płytki zasiliły między innymi takie sławy, jak: Rage Against The Machine, Kiss, Faith No More, Cypress Hill oraz Soundgarden. Jest też Depeche Mode, Jane's Addiction, Danzig, Living Colour, Joe Cocker, Rod Stewart, The Who... Dla każdego coś miłego, a ilość znakomitych kawałków po prostu poraża. Kowboje odnajdą swoje ulubione akcenty country z Willie Nelsonem na czele stawki, a buntownicy – 2Paca wraz z kawałkiem „I don't give a fuck" (ale to i tak pikuś przy kawałkach lecących w radiu Master Sounds – James Brown rządzi! – mac). Ponieważ na każdej z płyt znajduje się średnio od 10 do 11 świetnych piosenek, słuchania wystarczy przynajmniej na pół tysiąca minut. Poza tym Box Set został na prawdę ślicznie wydany i będzie się nieźle prezentował na półce obok oryginalnego San Andreas. Oprócz wypasionego Box Seta, na półkach sklepowych powinniście znaleźć nieco mniejszy, ale także atrakcyjny „Official Soundtrack". W jego skład wchodzą jedynie dwie płyty CD oraz jedna DVD. Cedeki stanowią swoisty „Best of..." i znalazły się na nich jedynie wybrane kawałki z opisywanego wcześniej ośmiopłytowca. W tym oczywiście niezadowolony 2Pac i zalatujący łaciną tytuł. Jednak to, co naprawdę powinno Was zainteresować w tym zestawie, to rzeczona płyta DVD. Po odpaleniu jej na zwykłym odtwarzaczu obejrzycie wszystkie kluczowe dla fabuły wydarzenia, jakie działy się ZANIM Carl Johnson przyjechał do San Andreas! Wprawdzie to tylko jakieś 10-15 minut filmu liczonego na silniku gry, ale chyba warte obejrzenia. Swoją drogą, trochę zniesmaczyło mnie to, co CJ wyrabiał na ulicach Liberty City (to właśnie przez takich kolesi człowiek nosi kosę i pieprz w kieszeni), ale daje niezły obraz sytuacji i wprowadzenie do właściwej gry. DVD, mimo iż poza filmem nie oferuje praktycznie niczego, ma sporą wartość poznawczą. Ale swoją drogą, ile razy obejrzycie ten film? Dwa, trzy? Box Set będzie atrakcyjniejszym zakupem. [n+]



MYŚLĘ, WIĘC GRAM
Zmęczenie

Dziś będzie krótko i po trosze nie na temat. Albo na temat, zależy jak spojrzeć. Zacznijmy od tego, że odkąd sięgam pamięcią, zawsze byłem – podobnie chyba jak wszyscy zafascynowani grami video, konsolami i innymi niezrozumiałymi dla większości naszego społeczeństwa zjawiskami – męczony dobrymi radami i uwagami w stylu: „wiedz, synu, zabawa to nie wszystko" i „może byś tak przestał gapić się w komputer i zrobił coś pożytecznego?", a także: „odłóż tego pada i weź coś innego". „Co, na przykład?" – pytałem, rozbawiony tak nieprecyzyjnymi poleceniami. „Nie wiem, książkę, na przykład" – brzmiała najczęściej odpowiedź. No dobra, niech będzie ta książka, ostatecznie.

Czytałem zatem. Do upadłego. A potem grałem, jakżeby inaczej. Paul Atryda i Fremeni, Bilbo Baggins i trzynastu krasnoludów, Conan i hm, krąg jego towarzyszek zagościli znacznie wcześniej na kartach pochłanianych przeze mnie ksiąg, niż na kolorowym ekranie (eee... monochrom to był, fantasto – przyp. anioła stróża mej pamięci). Światy znane z prozy zaczęły jednak wkrótce przeplatać się i namiętnie korespondować ze światami odkrywanymi za sprawą gier wideo. Tu pojawił się pewien bohater, tam jakaś cieniutko wykorzystana licencja, i już, w czasach mocno przedgooglowych, odkopywało się wszelkie dostępne ogryzki wiedzy, otwierało koleżeńskie banki informacji, by uchwycić nici powiązań między tymi rzeczywistościami.

I tak na przykład, wybaczcie proszę osobiste wyznania, „Shadow of a Comet" wskazał na twórczość niejakiego H.P. Lovecrafta, bez znajomości prozy którego moja praca magisterska byłaby uboższa o kilka istotnych akapitów. „Beholdery", czy inne „Faerghaile" naprowadziły na (proszę się nie śmiać) zjawisko „papierowych" gier role playing w ogóle; istnienie tychże nie raz zmusiło mnie do poważnych rozważań na temat potrzeb depozytariuszy współczesnej kultury popularnej. Kto zaś wie, czy śladów takich, pardon, memów jak „dark future", „cyborg", „cyberpunk", „neural interface" nie odkryłem po raz pierwszy za sprawą gier video właśnie – choć może należałoby oddać sprawiedliwość ojcu Lemowi, w końcu cybergaje i cybergęśle brzęczały już we wczesnych klasach podstawówki. I nawet „Mortal Kombat" przyczynił się do refleksji nad kolażowatością dziełek, ahem, sztuki interaktywnej i wypłaszczeniem w zachodniej kulturze masowej motywów wydłubanych, jak rodzynki z ciasta, z dorobku umysłowego cywilizacji całego świata.

Co ja staram się zasugerować? Że wiele możemy zawdzięczać grom video – tak. Że nie należy od razu owych gier spychać na szary i podły koniec szeregu rozrywek, których demony czyhają na współczesną młodzież – także. Że wreszcie, pewne elementy kultury masowej nie są złe i głupie same w sobie; złe i głupie są natomiast sposoby ich przyswajania, brak refleksji nad nimi i umiejętności kontekstowego przyjrzenia im się – jak najbardziej.

To co, zaczynamy peany na cześć gier? Nie od razu. Ha, byłbym chyba chory, gdybym nie ponarzekał na coś, co związane jest z naszym hobby. Otóż, albo jestem bardzo zmęczony i znudzony wideorozrywką, albo dzisiejsze gry przestały rewanżować się za zainteresowanie nimi.

To co, zaczynamy peany na cześć gier? Nie od razu. Ha, byłbym chyba chory, gdybym nie ponarzekał na coś, co związane jest z naszym hobby.

Otóż, albo jestem bardzo zmęczony i znudzony wideorozrywką, albo dzisiejsze gry przestały rewanżować się za zainteresowanie nimi. Już wyjaśniam, w czym rzecz. Problem polega na tym, że w mojej opinii coraz rzadziej reprezentują one – bądź właśnie wskazują na – jakiekolwiek treści umysłowo bogatsze. Po survival horrorach możemy pójść do kina na jakąś garściami czerpiącą z nich tandetę, co najwyżej. Kosmiczne strzelaniny gotują się w sosie własnych, żałosnych jak rozterki salowej Mariolki fabuł, względnie nużą głupawymi nawiązaniami do świata filmu, a mianem „przygodówek" określa się dziś produkcje, w których skaczące po zielonych błoniach kosmiczne zające przełączają guziki, by kontynuować swą Odyseję w krainach niezmąconych cieniem myśli. I dość po samych ogólnych wrażeniach, na konkretne tytuły nie będę wskazywał, bo się jeszcze kto obrazi.

Co tedy robić? Bawić się bezrefleksyjnie, podziwiając na przykład stronę wizualną? Proszę bardzo, jak kto nie zmęczony.

Analizować? Po co? Myślę, że kulturoznawcy albo dawno wystrzelali się z wszelkich celnych spostrzeżeń na temat gier i nic już o nich nie piszą, albo nie mają o tematyce pojęcia i piszą głupoty. Szukać nici, nawiązań do innych dzieł kultury? Tak, wiem, w Silent Hill są nazwy ulic wskazujące na luminarzy prozy SF, horroru, „gotyckiej" powieści grozy, a w Final Fantasy powtykano bez ładu i składu echa fascynacji autorów rozmaitymi mitologiami. Mało. Strasznie mało. Może to nic nie warte i nieobiektywne spostrzeżenie, ale sądzę, że kiedyś było tego znacznie więcej.

Czego zatem – mądrego – można jeszcze oczekiwać od gier? Każdy ma swoje preferencje. Ale ja na przykład doszukałbym się w nich chętnie wrażeń, za których dostarczanie kocham właśnie książkową fantastykę... Totalnego, inspirującego zadziwienia. Poruszenia tematów ogromnych, od których trudno pomyśleć coś większego i bardziej zdumiewającego... Przecież to nie może być niewykonalnym zadaniem dla takiego medium! I nie muszą to być bardzo wapniackie i filozoficzne wykłady. Sprawdźcie, jak o powstaniu życia na Ziemi pisał w „Dziennikach Gwiazdowych" Stanisław Lem. Uśmiejecie się do rozpuku (a niby są to problemy, od których trudniej wykoncypować coś poważniejszego). Jeśli życzycie sobie być zadziwionymi nieco bardziej serio, rzućcie okiem na kompletną fizykę metafizyki jaką stworzył Jacek Dukaj w „Czarnych Oceanach" – to jest dopiero megakoncepcja, do tego w, hehe, cyber-nanososie! A gdybyście chcieli wiedzieć, czym tak naprawdę mogliby zajmować się kosmici (bo przecież nie napadaniem na Bogu ducha winnych Ziemian, o czym mówi niemało gier video) przeczytajcie (a nie - „obejrzyjcie"!) „Kontakt" Carla Sagana – jeden z zawartych tam pomysłów zbija z nóg.

Czekam, wciąż czekam na podobny rozmach i mądrość w świecie nowoczesnych gier video. Na wielkie, kompletne przedsięwzięcia, sensowne światy, mądre fabuły, niebanalne intrygi... po prostu na to coś, co nie zaowocuje uczuciem straconego czasu.

Jak powiedział jeden mój znajomy po raz pierwszy ujrzawszy na internetowych aukcjach dzieła kinematografii w kategorii opatrzonej adnotacją wykluczającą ich dostępność dla nieletnich: „Dawajcie! Niech mnie czymś zaskoczą..." ■■

GADAJĄCE GŁOWY

„Gdy tylko wziąłem do ręki tę rzecz, od razu wiedziałem, że to kicha. Wygląda po prostu głupio."
- John Riccitiello, jeden z szefów Electronic Arts o N-konsolofonie Gage

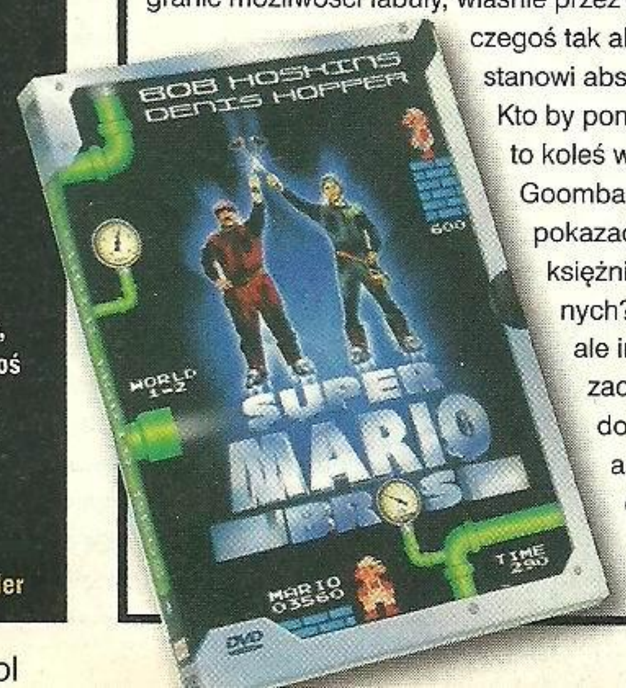
„Czerpałem niewymowną przyjemność z oglądania mojego człowieczka oddającego mocz dookoła siebie i umierającego w basenie własnych wymiocin."
- Peter Molyneux (Lionhead) o The Sims

„PC jest wspaniałą platformą – pozwala młodym developerom na zarabianie pieniędzy, a konsumentom na sprawdzenie w akcji czegoś nowego, czego nie ma na konsolach. Jednak powoli wypełnia się przepowiednia – ludzie przestali kupować gry na PC, więc sklepy przestają je wystawiać na półki."
- American McGee (ex id software) o rynku gier

▶ DVD

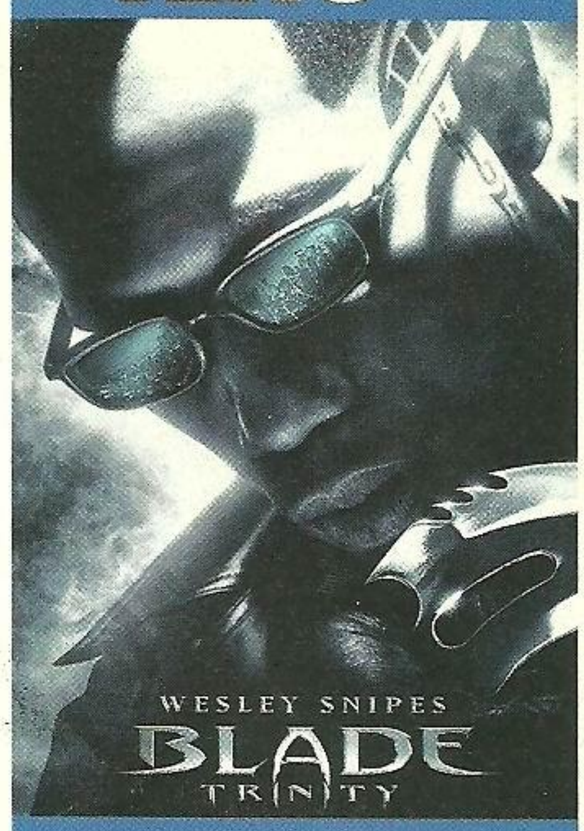
Super Mario Bros.

Ten film ma już blisko dwanaście lat, a pierwsze słowa, jakie przyszły nam na myśl, gdy zobaczyliśmy go w koszu „DVD za 10 złotych" to po prostu „kultowe badziewie". Trzeba przyznać, że pomimo żenującego (jak na dzisiejsze czasy) wykonania oraz naciągniętej do granic możliwości fabuły, właśnie przez tę śmieszną cenę i próbę odtworzenia na ekranie czegoś tak absurdalnego, jak przygody braci Mario – jego zakup stanowi absolutny obowiązek dla każdego gracza!



Kto by pomyślał, że Koopę zagra sam Dennis Hopper i będzie to koleś w garniturze dowodzący obleśnymi bezmózgimi Goombasami? Kto wpadłby na pomysł, żeby braci Mario pokazać jako nowojorskich hydraulików-pechowców, a z księżniczki Daisy zrobić szefa wykopalisk archeologicznych? Film ze wszystkich sił stara się trzymać blisko gry, ale im bardziej to robi, tym śmieszniej się ogląda. Ludzie, zachowajcie chłodny dystans i wrzućcie leciwego Mario do napędów DVD! Absolutnie żenujący fabularnie, ale po prostu kultowy i niewytłumaczalnie niezły do oglądania film! Będziecie niewysłowienie dumni z posiadania tej żenady wszech czasów w domowej kinotece! **[n+]**

▶ KINO



Blade: Trinity (Blade: Mroczna Trójca)

Blade po raz trzeci wraca do czynnej służby. Jego wrogiem w dalszym ciągu będą podstępne wampiry, macie więc pewność, że nie zabraknie ani srebrnych kul, ani metalowych kołków, ani... obrzydliwego czosnku. Tym razem krwiopijcy wpadli na dwa pomysły. Jednym z nich będzie wrobienie Blade'a w morderstwo niewinnego człowieka, a tym samym ściągnięcie mu na głowę stanowej policji i oddziałów specjalnych. Wiecie jak to działa. Mimo, iż Blade wyrżnął do tej pory ponad tysiąc wampirów, wszystkie one rozpadały się w pył i na miejscu zbrodni nigdy niczego nie znaleziono. Jednak zabicie człowieka, w dodatku na oczach kilkunastu telewizyjnych kamer to zupełnie inna historia. Musicie to zobaczyć. Drugim, znacznie potężniejszym planem krwiopijców będzie przywrócenie do życia Drakuli, szefa wszystkich szefów oraz założyciela ich gatunku. Drake jest niesamowicie ważnym odkryciem, bo jako jedyny z wampirów nie reaguje na światło słoneczne i bezczelnie przechadza się za dnia po świecie. Wszystko idzie zgodnie z planem, Blade trafia w ręce policji, jego pomocnik Whistler zostaje po raz kolejny zamordowany (jak to brzmi!), problem w tym, że na horyzoncie pojawia się grupa Nightstalkers, a tego wampiry nie przewidziały. Nightstalkers to zespół specjalizujący się (dla odmiany) w polowaniu na potomków Drakuli, co wychodzi im nad podziw sprawnie. Dzieciaki naturalnie łączą swoje siły z murzyńskim ekspertem od zadawania bólu i razem postarają się zakopać Drakulę z powrotem w piachu.

Jeśli podobała się Wam poprzednia część filmu, a więc Blade działający w zespole przy akompaniamencie obłędnej ilości efektów specjalnych – wiedzcie, że Trinity trzyma ten sam poziom od początku do końca. Może nie koniecznie pasuje Dominic Purcell w roli Drakuli, czy Triple H jako jeden z wampirów, ale pozostaje ten fakt jedynie cicho przemilczeć. Natomiast jeśli tęsknicie za klimatami pierwszej części filmu, a więc samotnym, mrocznym Bladem, który w prosty i brutalny sposób likwidował zagrożenie, to tutaj go niestety nie znajdziecie.

Wizja superbohatera biegnącego na misję w towarzystwie rozgadanej grupki przydupasów nie jest najlepsza i służy tylko jednemu - Nighstalkersom, którzy z pewnością doczekają się swojego filmu.

Blade: Trinity to widowiskowy i ciągle nieźle wyreżyserowany film, więc jeśli nie przeszkodzi Wam fakt, że rola naszego mistrza zepchnięta została na dalszy plan, podczas gdy na pierwszym walczą elastyczne dzieciaki (Nightstalkers), powinien przypaść Wam do gustu. **[n+]**

CZYTELNICY NADESŁALI

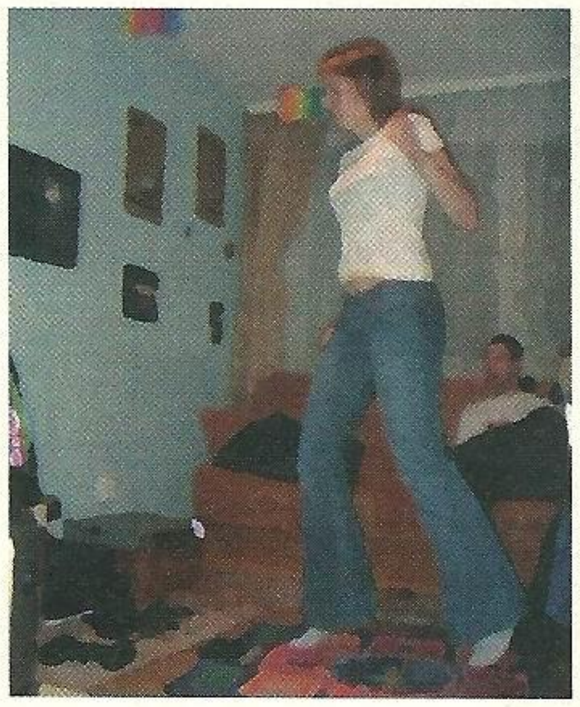
INTELIGENCJA A INSTYNKT SAMOZACHOWAWCZY

Święta to czas cudowny. Mamy wolne od pracy, szkoły czy innych codziennych obowiązków. Bogactwo wolnego czasu możemy spożytkować wedle własnego uznania. Ja w te święta uznałem, że podzielę się konsolą z moją drugą połową. Plan był prosty. Ja miałem bawić się długo oczekiwanym Halo 2. Ona dostać miała matę do tańca wraz z Dance Dance Revolution Ultramix 2 (ten złowieszczy tytuł niestety nie dał mi wtedy wiele do myślenia). Plan został wykonany o tyle fajnie, że Halo 2 znalazło się w domu wcześniej i zdążyłem skończyć je w ponad połowie zanim pojawił się konkurent. Gra oczarowała mnie w tak dużym stopniu, że kładąc się do snu i zamykając oczy widziałem sceny z gry. Bardzo przyjemne doświadczenie. Bardzo przyjemne wspomnienia, które w bardzo brutalny sposób zniszczone zostały przez moją wrodzoną dobroć i chęć dzielenia się z innymi. Naiwnie bowiem sądziłem, że mata i gra, która trafi przed telewizor z konsolą, będzie dla mojej lubej jedynie przerywnikiem w oglądaniu świątecznych filmów czy podziwianiu moich wyczynów w Halo 2. No, bo ile można skakać na głupiej macie w rytm jakichś tam strzałeczek? Ja już znam odpowiedź: długo.

Mój błąd polegał na tym, że karmiony wspomnieniami z salonów gier, które odwiedzaliśmy tego lata nad morzem, zapamiętałem dwie rzeczy. Pierwsza: ona grała i ja grałem. Ona tańczyła, ja strzelałem. Wniosek – bawiliśmy się razem nie przeszkadzając przy tym sobie. Druga: Ona grała krótko. Najwyżej kilka piosenek – było to zbyt męczące na dłuższą metę , ale radochy było co niemiara. Wymyśliłem więc, że na gwiazdkę „poproszę" św. Mikołaja, by dał jej matę i grę dzięki którym będzie mogła pobawić się w domu zupełnie tak, jak na automacie nad morzem.

Zaczęło się niewinnie. Podłączenie maty, uruchomienie gry, przejście pierwszych prostych piosenek i napotkanie pierwszego progu. Każda gra ma przynajmniej jeden taki próg, który polega na tym, że gracz po opanowaniu w jakimś stopniu gry, staje przed zadaniem wymagającym znacznie więcej, niż to czego się do tej pory nauczył. Moja miła miała z tym problemy, ale poskromiła je nadzwyczaj szybko. Byłem zadowolony jak każdy, kto widzi uśmiech i radość na twarzy kochanej osoby. W całej tej euforii nie zwróciłem nawet uwagi na to, kiedy w pobliżu konsoli pojawiła się szwagierka oraz koleżanki. Dałem się nawet wprosić na matę, po której skakałem jak inni. Przez ten cały czas miałem wrażenie, że za chwilę już znów wezmę w ręce pada i wcielę się w Master Chiefa. Nie miałem racji. W miarę upływu czasu zaciętość walki o matę rosła. Rosło także moje zmęczenie powodowane skakaniem. Wyłączyć gry nawet nie próbowałem, a aluzje dotyczące zmęczenia i ewentualnego przerwania gry kierowane do dziewczyn, nie były nawet brane przez nie pod uwagę. Późną nocą pierwszego dnia po wyłączeniu konsoli nie miałem już sił na Halo. Obiecałem sobie, że wstanę wcześnie i odbiorę sobie to, na co tak długo czekałem... Wczesnym rankiem obudziły mnie znajome dźwięki gry tanecznej. To moja druga połowa skakała przed telewizorem. Nawet fajnie popatrzeć, ale Halo...

Czas na wnioski i przemyślenia. Wygląda na to, że jedna konsola na dwie różne osoby to za mało. Jasne, że bawię się też przy DDRU2, ale w tej chwili płytka z tą grą w zasadzie nie opuszcza czytnika. Dziewczyny, które spróbowały uznały, że to sprawa znacznie lepsza niż tak popularny u nas aerobik. Ja, nawet jeśli dorwę się do mojej gry, to najwyżej na kilka minut i to wtedy, kiedy w domu prócz mnie, jest tylko moja luba i to w dodatku zmęczona. A kiedy odpocznie... sami wiecie. W tym miejscu chciałbym rozwiać ewentualne domysły o moim pantoflarskim usposobieniu. To nie tak. By to wyjaśnić posłużę się przykładem. Pamiętacie tego kota z drugiej części filmu Shrek? Pamiętacie jego oczy? No właśnie. W ten sposób patrzy na mnie moja druga połowa, kiedy chce grać, a ja mówię o Halo 2. Jeszcze się nie uodporniłem... po prostu nie potrafię jej odmówić. Shrek i MC też by nie potrafili więc sądzę, że jest ze mną wszystko OK. Prawda?



Na koniec wrócę do myśli tytułowej, a w zasadzie pytania. Gdzie była moje inteligencja, gdzie był instynkt samozachowawczy kiedy rozważałem zakup maty? Nie wiem. Żadne z nich mi nie pomogło, nie ostrzegło. Miło patrzy się na uśmiechnięte i tańczące dziewczyny, ale ile można? Gwoździem do trumny mojej znajomości z Master Chiefem było przedstawienie zainteresowanym drugiej gry, tworzonej przez miłośników maty do tańca (powoli zaczynam dochodzić do wniosku, że jestem bezmyślnym masochistą...). Gra nazywa się Stepmania (mania... no właśnie). Do Stepmanii można samemu tworzyć utwory do tańczenia, a w internecie pełno jest przygotowanych do ściągnięcia piosenek ze strzałkami. Chyba nie muszę dodawać co to oznacza? „Poszukaj mi tej piosenki..." „Masz tu płytkę i zrób mi kroki do tego..." czasami słyszę te słowa częściej niż własne myśli. I mam tylko nadzieję, że szał na matę szybko osłabnie, bo każde spotkanie ze znajomymi (którzy ostatnio dziwnym trafem zaczęli do nas „wpadać" wyjątkowo często) skupia się wokół maty.

Teraz o Halo przypomina mi głos w słuchawce, kiedy do kogoś dzwonię. Widzę je na taksówkach, ale nie na moim podpiętym pod konsolę telewizorze! A kiedy zasypiam widzę te przeklęte strzałki przewalające się w rytm muzyki przez telewizor... i siebie z innymi na macie.

Lju ■ ■

SERWIS DLA GRACZY

Stwórz własny profil gracza
Zdobywaj nagrody
Prowadź własny dziennik

...dołącz do IMRO TEAM

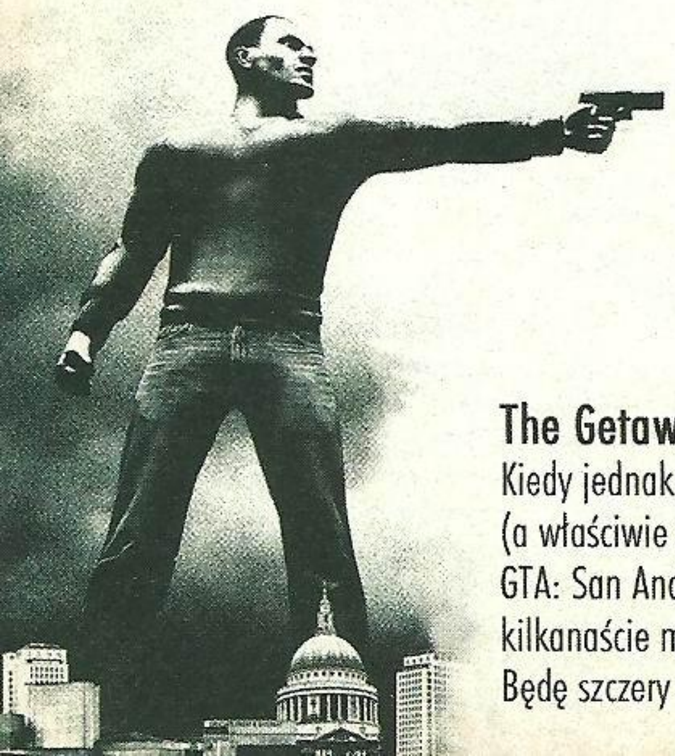
IMRO

- Szybka informacja
- Rzetelne recenzje
- Megaporadniki
- Darmowy download
- Gorące konkursy

Mamy to wszystko
i jeszcze więcej
!!!

GRY
IMRO.PL

Gry.ImRo to nowy serwis, który za cel postawił sobie dostarczenie najświeższych, rzetelnych, sprawdzonych informacji o wspaniałej pasji, jaką są gry komputerowe. Na naszych stronach przeczytasz nowinki z kraju i ze świata, fachowe recenzje, zapowiedzi nadchodzących produkcji, megaporadniki i opisy przejścia, które pomogą Ci uporać się z Twoją ukochaną grą.



The Getaway: Black Monday
Kiedy jednak na sklepowych półkach gości (a właściwie znika z nich w ekspresowym tempie) GTA: San Andreas, potrzeba czegoś więcej niż kilkanaście miesięcy temu, by zawojować rynek. Będę szczery – Black Monday nie ma na to szans.
Moff / IMRO

WWW.GRY.IMRO.PL

TIPSY

Alien Hominid – PS2

W opcjach, a dokładniej w miejscu, gdzie możesz nazwać swoją postać wpisz poniższe wyrazy, aby odblokować ukryte czapeczki dla drugiego gracza: Cletus, April, Superfly, Goodman, Grrl, Abe, Princess, Dandy.

GTA San Andreas – PS2

Przechodnie zamieniają się w dziewczyny noszące kostiumy kąpielowe, a CJ wrzuca na siebie shorty i sandałki
Podczas gry wciśnij: Góra, Góra, Dół, Dół, Kwadrat, Kółko, L1, R1, Trójkąt, Dół.

Łyknij spadochron za friko
Wklep: Lewo, Prawo, L1, L2, R1, R2, Góra, Dół, Prawo, L1.

Zajęcze skoki na rowerze
Podczas jazdy wduś: Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kółko, L1, L2, L2, R1, R2.

Monster Truck, anyone?
Wklep: Prawo, Góra, R1, R1, R1, Dół, Trójkąt, Trójkąt, X, Kółko, L1, L1.

Samolot wyczynowy, też anyone?
Wpisz: Kółko, Góra, L1, L2, Dół, R1, L1, L1, Lewo, Lewo, X, Trójkąt.

Rydwan bogów
Każdy aktualnie używany samochód może stać się niezniszczalny i rozwalić wszystko, czego dotknie: L1, L2, L2, Góra, Dół, Dół, Góra, R1, R2, R2.

Terenowy ATV Quad
Pojazd pojawi się przed CJ'em zaraz po tym, gdy wstukacie: Lewo, Lewo, Dół, Dół, Góra, Góra, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, R1, R2.

Latające samochody
Podczas gry wklep: Góra, Dół, L1, R1, L1, Prawo, Lewo, L1, Lewo.

Gang kontroluje dzielnicę
Grając, naduś: L2, Góra, R1, R1, Lewo, R1, R1, R2, Prawo, Dół.

Nieskończona pojemność płuc
Wpisz: Dół, Lewo, L1, Dół, Dół, R2, Dół, L2, Dół.

Mniejszy korek uliczny
Wstukaj: X, Dół, Góra, R2, Dół, Trójkąt, L1, Trójkąt, Lewo.

Potrzebny Dozer?
Wduś: R2, L1, L1, Prawo, Prawo, Góra, Góra, X, L1, Lewo.

Taxi zaopatrzone w Nitro i megaskok pod przyciskiem L3
Wklep: Góra, X, Trójkąt, X, Trójkąt, X, Kwadrat, R2, Prawo.

Szybkie samochody w korkach ulicznych
Wstukaj: Góra, L1, R1, Góra, Prawo, Góra, X, L2, X, L1.

Celowanie z broni podczas jazdy
Wpisz: Góra, Góra, Kwadrat, L2, Prawo, X, R1, Dół, R2, Kółko.

The Getaway: Black Monday – PS2

Podwójne zdrowie
Podczas intra wklep: Góra, Góra, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Kółko, Kółko, Dół.

Nieskończona amunicja
Ppodczas tego samego intra wduś: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Trójkąt, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Kwadrat.

Midnight Club II – PS2

Dostosuj prędkość gry
W Cheat Menu wpisz - howfastcanitbex, przy czym za x wprowadź wartość od 0 do 9.

Niewidzialna fura
Podczas gry przytrzymaj L1 i Trójkąt.

Lepsza kontrola pojazdu podczas skoku
W cheat menu wpisz – carcrobatics, a będziesz miał lepszą kontrolę nad lecącym pojazdem.

Dostosuj poziom trudności
Wejdź do cheat menu, a następnie wpisz – howhardcanitbeX, gdzie x oznacza przedział od 0 do 9.

Nieskończone Nitro
Ponownie – wejdź do cheat menu i wduś - greenLantern. Tak, koniecznie duże „L".

Samochód policyjny
Aby odblokować samochód LAPD, rozwal wszystkie wyścigi w Los Angeles.

Karabiny i rakiety
W cheat menu wpisz – savethekids. Podczas gry rakiety odpalasz wciskając R3, a karabin – L3.

Zmotoryzowane wózki inwalidzkie
W cheat menu wpisz – wheels of fire.

Żadnych uszkodzeń
W cheat menu wprowadź – gladiator, aby odpalić nieśmiertelność.

Paryski samochód policyjny
Rozwal wszystkie wyścigi w Paryżu (w Arcade Mode), aby odblokować dumę paryskiej drogówki.

Policyjna fura z Tokio
Japońskiego ścigacza otrzymasz po przejściu wszystkich wyścigów w Tokio (Arcade Mode).

Odblokuj wszystkie miasta
W cheat mode wpisz – Globetrotter. Koniecznie zacznij z wielkiej litery.

Odblokuj wszystkie tryby
Tradycyjnie, w cheat mode wpisz – dextran. To załatwi sprawę.

Wszystkie wehikuły
W cheat menu wpisz – the Collector. Oczywiście "C" duże.

Wszystkie wehikuły i miasta
W cheat menu wstukaj – pennyThug.

Odblokuj wszystko w Arcade Mode
Wejdź do Cheat Mode i wpisz – rimbuk. Powinno zadziałać.

Nieśmiertelność i wszystkie bronie
W cheat mode wpisz – immortal. Będziesz nieśmiertelny, a na pokładzie znajdziesz mnóstwo Nitro, amunicji i rakiet.

Sega Superstars – PS2

Aby odblokować:
Tryb Nights – pokonaj poziomy trudności Easy, Medium i Hard w grze Nights.
Free Mode – zniszcz trzy poziomy trudności w grze Puyo Pop Fever.
Shadow – aby grać jako Shadow w grze Sonic the Hedgehog, pokonaj trzy poziomy trudności (easy, normal i hard), a odblokujesz tryb Shadow.
6 nowych piosenek Segi - zdobądź PERFECT we wszystkich pieśniach Samba De Amigo.

Pinball Hall of Fame: The Gottlieb Collection – Xbox

Wprowadź natępujące kody:
XTN – grasz na wojskowej maszynie Xolten
LUV – zagrasz na maszynie miłości =)
DGS – pobawisz się stołem w klimatach zardzewiałej fabryki
LAS – odblokujesz tryb payout
PKR – zagrasz na maszynie Playboya

Top Spin – Xbox

Więcej tauntów
Przytrzymaj lewy analog w pozycji góra, dół, lewo lub prawo, a następnie naciśnij czarny lub biały przycisk, aby odpalić więcej losowych kpin z przeciwnika.

Łatwy punkt
Na moment przed tym, jak przeciwnik uderzy w piłkę przy serwowaniu, naciśnij przycisk „drop", a piłka po Twoim returnie walnie w siatkę i wyląduje po stronie oponenta.

Champions od Norrath: Realms of EverQuest – PS2

Podwójne bronie
Tips działa wyłącznie dla elfa i barbarzyńcy. Na początku, kiedy wybierasz imię dla postaci, przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + L3 + R3 + Trójkąt i wciśnij „done".

Postać na 20 poziomie z 999 punktami umiejętności
Podczas gry przytrzymaj L1 + R2 + Trójkąt, a następnie wduś R3.

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

0001 Neo Plus 1 · 0002 Neo Plus 2 · 0003 Neo Plus 3 · 0004 Neo Plus 4 · 0005 Dreamcast
0006 PS2 · 0007 Xbox · 0008 GameCube · 0009 Square · 0010 Final Fantasy
0011 GTA III · 0012 Konami · 0013 MGS2 · 0014 Pro Evolution · 0015 Namco
0016 Tekken · 0017 HALO · 0018 PlayStation · 0019 Capcom · 0020 GameBoy
0021 The Getaway · 0022 GT3 A-Spec · 0023 Hadouken · 0024 LOTR · 0025 Metal Slug
0026 Neo Geo · 0027 Nintendo · 0028 Resident Evil · 0029 Ryu · 0030 Sega 1
0031 Sega HC · 0032 Shoryuken · 0033 Silent Hill · 0034 Sonic · 0035 Zelda
0036 Amiga · 0037 Arkanoid · 0038 Atari 1 · 0039 Atari 2 · 0040 Half-Life 1
0041 Half-Life 2 · 0042 Lara 1 · 0043 Lara 2 · 0044 MAME · 0045 Mario Bros
0046 Metroid · 0047 Metal Gear · 0048 MK · 0049 Pac-Man 1 · 0050 Pac-Man 2
0051 Third Place · 0052 PSX · 0053 Quake III · 0054 Sonic 2 · 0055 Streetfighters
0056 Tenchu · 0057 Matrix · 0058 Star Wars · 0059 Bubble Bobble · 0060 Dino Crisis
0061 Gran Turismo · 0062 Krusty :) · 0063 MGS · 0064 Poke Poke · 0065 PS2
0066 PS2 · 0067 Resident Evil · 0068 Resident Evil · 0069 Sega · 0070 Sinclair
0071 Sonic · 0072 SSX · 0073 Tomb Raider · 0074 Invaders · 0075 Invaders 2
0076 Invaders 3

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

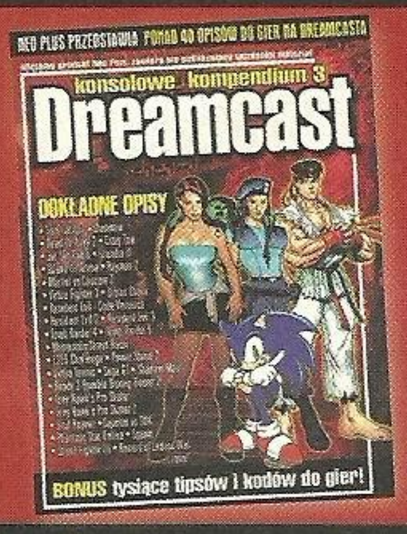
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

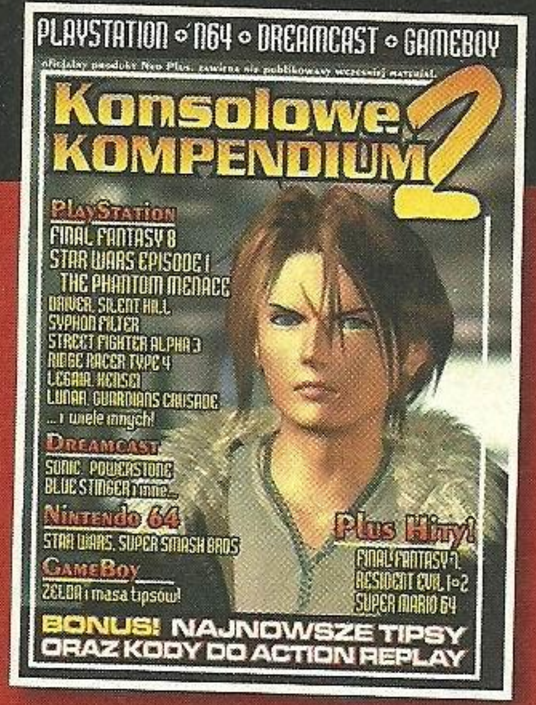
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

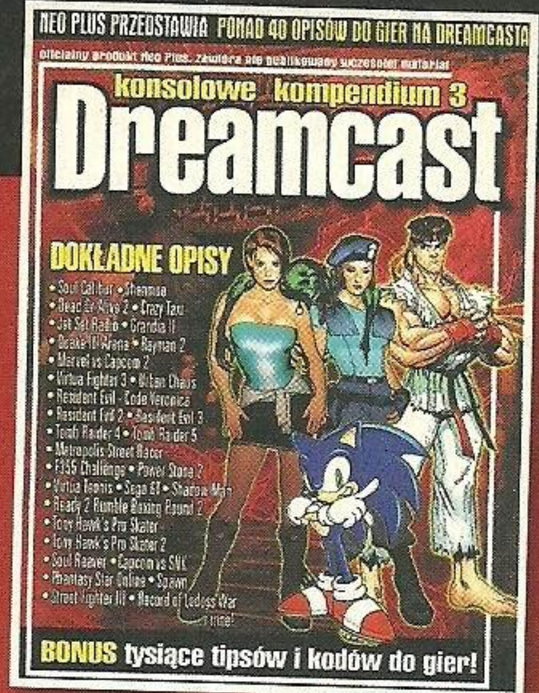
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

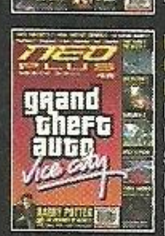
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Witam wszystkich i zapraszam do porywającej lektury. Zasada jest prosta Wy piszecie listy, a ja na nie odpisuję. Rezultat ukazuje się w enplusie. Jest też wariant, w którym Wy nie piszecie listów – wtedy ja na nie nie odpiszę i będzie więcej miejsca na Wasze ulubione reklamy. Ha! banan@neo-plus.pl

DMUCHAWCE, LATAWCE, SINGSTAR

Jest szansa, że zlokalizujemy. Podeślij mi swoją listę propozycji – 15 polskich hitów, które Twoim zdaniem powinny być w nowym SS.
Pozdr.
M.

Ok., mail był do mnie, ale po krótkiej perswazyjnej rozmowie udało mi się przekonać autora - tajemniczego M., że powinien być też do Was. Pozwolę sobie też rozszyfrować skrót SS – chodzi o SingStara. A więc niniejszym zapraszam wszystkich do przedstawienia swojej listy propozycji 15 kawałków – polskich – które być może, a być może nie – trafią do polskiej edycji (o ile taka się ukaże) gry SingStar. Nagrodę w konkursie – jeden zestaw SingStar Party zafundowany przez Sony Polska rękami jej luźnego Maćka – wyślę po własnoręcznym wylosowaniu jednej z propozycji nadesłanych przez Was. Najczęściej pojawiające się w Waszych listach piosenki przedstawię Sony jako wybór czytelników enplusa (ślijcie maile z nagłówkiem SingStar PL) i być może coś z tego będzie.

Konkurs numer jeden - do wygrania Singstar Party.

KRAJOBRAZ PO PORÓWNANIU

Nieee, mr. Banan, teraz to mnie konkretnie, jak to mówią, zażyłeś. „A więc dyplomatycznie rzecz ujmując DS to odgrzewany kotlet, a PSP to maksymalnie gorący sziteks". I to po dokładnym przeanalizowaniu wszystkich plusów i minusów. Wiarygodne, rzetelne i drobiazgowe podsumowanie. Tak napisałeś.

Chwilkę...
Tak, rzeczywiście. Tak napisałem.

Więc pytam się ja: how come? O co Ci poszło? Czy o to, że większość gier nadchodzących na DS to remake'i lub kontynuacje gier o uznanej marce?

Nie. Chodziło mi o to, że strasznie grzeją mnie możliwości konsolki, której innowacyjność nie polega na dołączeniu małego flamastra i wymyśleniu, że w dobie, kiedy cała branża gier dąży do zwiększania liczby graczy mogących skorzystać z jednego ekranu, ta decyduje się pójść w dokładnie przeciwnym kierunku. Nazwijcie mnie złośliwym draniem, ale to wygląda trochę tak, jakby chcieli powiedzieć – ok, może sprzedamy mniej konsol niż ktoś inny, ale z cała pewnością gracze będą mieli więcej naszych ekraników.

Zgadzam się. Ale spójrz jeszcze raz na tytuły startowe PSP. Hmm? Czy nie jest aby dokładnie tak samo?

Nie chodzi mi o odgrzewańce, bo z nastawaniem kolejnych platform będziemy świadkami coraz to większych i większych liczb kontynuacji i remake'ów i to na skalę, jakiej jeszcze nie jesteśmy sobie w stanie wyobrazić. Spotkałem się na ten przykład z plotką, że Halo dwójka dlatego ma tak zgrabne zakończenie w trybie single, bo w rzeczy samej się nie kończy, a resztę historyjki zobaczymy w tak zwanym Halo 2,5, które ma być tytułem startowym następcy Xboxa. Na premierze konsola Microsoftu musi mieć tytuł kalibru gry Bungie, a stworzenie całkowicie nowej części Halo byłoby w tak krótkim czasie niemożliwe. Wobec czego, jak plotka głosi, Halo dwa zostało przecięte na pół i pierwsza połówka gry trafiła do Halo 2 na Xboxa, a reszta fabularna plus zupgrade'owana grafika trafią do pierwszego Halo, które trafi na premierę X-Nexta czy NeXta czy jakkolwiek go tam jeszcze nazwą.

To zrozumiałe: hajs, szmal, sałata. Martwi prezydenci. Prościej sprzedać wyrobioną markę niż męczyć się z tworzeniem takowej (Beyond Good & Evil, ICO i inni dobrzy, lecz polegli żołnierze).

Dokładnie tak. Pod względem eksperymentów z nowymi markami jeszcze długo poczekamy na okres taki, jak ten z momentu, kiedy z przymusu z całą gamą pionierów debiutowało PlayStation.

I zwyczajnie łatwiej i szybciej. Oczywiste. Czy może chodziło Ci o ekran dotykowy i możliwości, jakie on daje? Czy to jest odgrzewany schabowy?

Chodziło mi o to, że jestem straszliwym, ale to straszliwym psem na grafikę. Tak, powiedziałem to! Masz mnie! Zadowolony?!!! Ok, mam świadomość, że w pewnych kręgach przyznanie się do fascynacji grafiką to rzecz zła, ale nic na to nie poradzę. Ja po prostu uwielbiam świetną grafikę. I to najbardziej zajarało mnie w PSP. To, i duży ekranik.

Zgadzam się: produkt Sony ma przykozaczony dizajn i na papierze ma większe szanse trafić w portfele zajętych panów w garniturach niż tylko do dzieciaków i wygrzanych fanatyków elektronicznej rozrywki (o, kamera! chciałem z miejsca pozdrowić mamę). Plus filmy, muzyka, zdjęcia i konkretne bebechy maszyny...
Z drugiej strony stoi pozycja Nintendo na rynku i ich podejście: gry, gry i jeszcze raz maksymalnie dopieszczone gry... Walka może być brutalna.

**I tutaj zapuszczamy się na bardzo grząski grunt. Mówię tu o wielkim, mrocznym, groźnie szumiącym lesie. W którym niepodzielnie panują puchate kuleczki, plujące wodą żółwiki i panopek noszący z jednej strony na drugą kamienie oraz pleniący chwasty pod przyszłe uprawy. Tak, kraina handheldów to niezbadany ląd o wielkich możliwościach, ale też zazdrośnie strzeżony.
Nie wiem jak będzie wyglądała walka PSP z DS'em. Tak, ta, na której rezultat czekają wszyscy na świecie. To znaczy wszyscy poza przedstawicielami biur prasowych Sony i Nintendo, bo przecież „miejsca na dwie tak różne konsolki jest mnóstwo" oraz „PSP i DS to produkty kierowane do zupełnie różnych odbiorców".**

Nie jestem fanboyem 'tendo (chociaż myślę o wydziarganiu sobie Triforce na ramieniu). Starałem się wyłożyć sprawę obiektywnie. Who's da man now? :] I wiesz, trochę smuci mnie jałowość takich dyskusji z punktu widzenia przeciętnego polskiego graczyka.

I tu właśnie zahaczyłeś o dno. A konkretnie sedno.

Bo spójrzmy Prawdzie w oczy: ilu Kowalskich położy łapy na którejś z tych dwóch cudownych zabawek przez pierwszy rok? Dwa lata? Odlicz bardziej nadzianych. Odlicz recenzentów [spojrzenie z ukosa; uśmieszek] i ludzi „z branży". Odlicz prawdziwych „wirtualnych chłopców" na głodzie. No ilu zostaje?...

Taaaaaa...

Jedna sprawa to ceny. Śpiewka stara jak Mazurek Dąbrowskiego. Każdy wie, jak to u nas jest. A do tego na handheldy nie ma piratów, uuu, połowa zawodników poszła do domu.

Pewnie trochę więcej. Poza tym po obejrzeniu wszystkich tych fajnych dziurek na różne kable myślę, że kilku osobom przyjdą do głowy jakieś pomysły.

I druga rzecz - to mnie, kurka siwa, nurtuje. Jestem z Olsztyna, aktualnie pobieram nauki w Stolicy (5-10 godzin grania w miesiącu, coś pięknego...). Za moment stuknie mi dwudziestka. I, choć Pismo zabrania, przysięgam: w ż y c i u nie widziałem, żeby ktoś w miejscu publicznym grał na Gejboju! Napotkałem słownie jednego koleżkę z N-Gagem (ironia losu). Wiem, że to nie Japonia ani Stany. Znam sytuację geopolityczną kraju. Zdaję sobie sprawę z faktu, że obnosić się z nowym modelem komórki to tu miejscami sport ekstremalny. Co więcej, sam chyba bałbym się grać na takim GameBoyu SP np. w tramwaju, chociaż Son Goku to przy mnie leszczyk, jak rzekł mój kumpel (o sobie, heheh). Więc w cholerę, o czym my tu rozmawiamy?!... Unia Europejska. Dobry bajer.

Fakt. Kiedy swego czasu szliśmy na przystanek autobusowy obok redakcji, żeby opstrykać przenośny ekran do PS one sam czułbym się niepewnie, gdyby nie towarzystwo takiego bysiora jak Gulash.

Może się mylę. Może na mój widok ludzie chowają konsolki, żebym nie zaglądał im przez ramię. Jeśli tak, wyprowadź/cie mnie z błędu.

Tu nie jestem w stanie odpowiednio zareagować bez krótkiego rozpoznania środowiskowego i rozmowy z Twoim dzielnicowym, więc nie mogę wykluczyć takiej możliwości.

Graczu, wyjdź z nią z ubikacji i zabierz ją na spacer. Nie zapomnij gazu łzawiącego. Wolność dla handheldów.
Phuncky

**No tak. Żarty żartami, ale ilekroć rozmawiam z kimś na temat handheldów i dochodzimy do motywu ceny, po chwili nieuchronnie pojawia się wątek – a gdzie będziesz na tym grał, potem następuje próba odpowiedzi z wymienieniem jakiegoś środka transportu i kończy się na dyskusji o tym, jak to czyiś znajomi zostali gdzieś z czegoś skrojeni, ewentualnie jak to czyiś znajomi, ale nie tacy bliscy – ot z widzenia – skroili kogoś. I tak jest za każdym razem.
Co gorsza, gdyby tak ktoś wypuścił się z taką konsolką na miasto i został jej pozbawiony, to większość osób wskazywałaby go palcami jako idiotę, który był na tyle głupi, żeby wyjść z konsolą na miasto.**

KOMPUTEROWY SYSTEM NAZYWKI

Dlaczego w mediamarkcie konsole PS2 nazywają: „KOMPUTEROWY system rozrywki"? Komputerowy! Elektroniczny - rozumiem, ale komputerowy?
kudłaty

PlayStation 2 to oficjalnie Computer Entertainment System, co w dokładnym tłumaczeniu oznacza komputerowy system rozrywki. Ot i odpowiedź. Też chętnie bym się z tego pośmiał, ale nie ma z czego.

Z ENCYKLOPEDIĄ W RĘKU

Rutyna. Z pozoru niezbyt przerażające słówko, okazuje się mieć katastrofalny skutek dla dotkniętego nią przedmiotu.

Lub osoby.

Następny!

Jeżeli jest nim gra, to w warunkach potęgującej się konkurencji, widmo katastrofy staje się dla producenta realną ewentualnością. Oczywiście jedna porażka nie musi być tą decydującą, ale w sytuacji, gdy zarzut rutynowości i związany z nim odpływ zainteresowania dosięga flagowy produkt, obraz przyszłości zatraca różową barwę.

■ Konkurs numer dwa. Wiadomo, że Banan to ten typ z prawej strony. Z lewej stoi Marcin, brat Banana. Kim jest przystojniak w środku? Odpowiedziślijcie mailem pod adresem: gulash@neo-plus.pl.
Do wygrania Omega Boost - jeszcze jeden nam się ostał.

Czy tylko mi się wydaje, czy kolega naprawdę ostro wbił się na bardzo górnolotne tory...

Stojąc nad grobem, nawet tym rysującym się dopiero potencjalnie, producenci rozpoczynają więc rozpaczliwe wysiłki w celu reanimacji przeeksploatowanego tematu. Jak sprawić, by okazały się skuteczne? Pierwsze, co trzeba zrobić, nim przyjdzie czas na racjonalizatorstwo – to zdiagnozować w czym rzekoma rutyna się objawia. W braku innowacyjności? Owszem, im bardziej wymęczony i oklepany temat, tym mniejsza satysfakcja z zabawy. Ale patrząc chociażby na serię Final Fantasy czy Resident Evil, z komercyjnego punktu widzenia kosmetyczne zmiany w strukturze gry okazują się wystarczające dla podtrzymania jej atrakcyjności.

No, w końcu do czegoś dochodzimy. No więc rzuć okiem na oryginalne próby zróżnicowania propozycji ze świata ukrytego pod czerwono-białą parasolką. Gun Survivor ze swoją szczątkową fabułą, słabym sterowaniem i ziarnistą grafiką? Czy może wykastrowany w Europie z trybu online i obłożony niewyobrażalnie długimi czasami ładowania Outbreak? Nie. Dowolny Resident wygrywa tu w cuglach. Stara formuła sprawdza się najlepiej. Celowo pomijam tu Final Fantasy XI i łańcuchy Promathii, bo pomimo naprawdę ciekawej lektury jaką zaserwował nam w N+ Caspian to w przygody Galek, Hume'ów i TaruTaru grać nie zamierzam.
Dla producentów, którzy trafili na złote żyły (serie FF i RE – w tym ostatnim wypadku pomijając ekskluzywne tytuły GameCube'owe) myśl o odchodzeniu od sprawdzonej formuły, która wiąże się z wymyślaniem koła na nowo nie jest zbyt kusząca. A do tego – ryzykowna. Czy to dlatego Gun Survivor wyglądał tak, jak wyglądał – nie wiem. Ale to prawdopodobne.

Pewne węzłowe elementy fabularno-konstrukcyjne, które raz dowiodły swojej wartościowości, przewijają się potem w kolejnych inkarnacjach.

Cholera, dobry jest.

Może taka ludzka natura, że pewne elementy nie tracą swojej atrakcyjności, byle tylko pozornie prezentować je, za każdym razem ze „świeżej" strony. Takie małe oszukiwanie samego siebie, że nasze potrzeby są bardziej skomplikowane niż w rzeczywistości.

Nie oszukiwanie. Nie przypadkiem jeden udany i doskonale wypromowany produkt (Final Fantasy) czy twórczo rozwijający koncept innych producentów hicior (Resident Evil) podbiły rynki tam, gdzie innym się to nie udało. Bo to są po prostu bardzo dobre gry. A ludzie chcą grac w dobre gry, więc dostają je. Z lekkimi, kosmetycznymi zmianami. Pamiętaj, że opracowanie prawdziwie rewolucyjnych i przebojowych gier, o których usłyszał świat nie było takie łatwe. Musiało minąć dziesięć lat od premiery pierwszego Finala oraz pojawić się PlayStation ze swoimi możliwościami, żeby cały świat zajarał się Finalem. Resident na Playu zadebiutował, więc tutaj historia jest trochę inna, ale do pierwszych, prawdziwie rewolucyjnych zmian w swojej flagowej serii (pomijając poboczne Survivory) Capcom dojrzał dopiero po dziewięciu latach. Pociesz się więc – z moich pobieżnych obliczeń wynika, że już w 2012 zagrany w następnego naprawdę innowacyjnego Residenta. Z drugiej strony Final Fantasy XII trochę psuje ten obraz...

Przynajmniej patrząc na nurt mainstream'owy wnioski takie są uprawomocnione, bo zagłębiając się w bardziej specyficzne gatunki, nasz limit tolerancji gwałtownie się kurczy.

Nie wiem, czy tolerancja amatorów golfa kurczy się z każdym kolejnym Dinksem, bo się na golfie nie znam, ale wiem, że rozmiary mojej pozostają takie same przy każdym kolejnym Pro Evo, ale może to dlatego, że Konami z tą serią udowodniło, że jest firmą robiącą najlepsze gry sportowe w historii gatunku rozrywki elektronicznej.

Choć tu też potrafi być wydatny, ale z trochę innego powodu. Bardzo trudno pogodzić się jest z tym, że nawet najbardziej pasjonująca przygoda zaplanowana jest pierwotnie na określony okres.

To oczywiste, chociaż automatycznie wykluczasz tu jakiekolwiek gry, w których na pierwszym planie znajduje się rywalizacja dwóch lub więcej graczy – żywot takich tytułów określany jest na czas, jaki od ich ukazania się mija do ukazania się ich kontynuacji. A więc tak, rzeczywiście żywot każdej gry jest określony. Ale i tak we wszystkich wypadkach jest nieporównywalnie dłuższy niż jakiegokolwiek filmu.

Zgoda, wiele mówi się o tym, że długich gier obecnie się nie kończy, ale weźmy za przykład krótszy tytuł.

ICO. Oni. Jeszcze jest ta dziwna seria Ys, ale nie grałem.

Szybka, sprawnie poprowadzona historia, niezbyt wyśrubowany poziom trudności – ogólnie kwestia kilku, kilkunastu godzin zabawy. Jeżeli była udana, to pozostaje niedosyt i nadzieja na równie sprawną kontynuację, wydaną w niedługim okresie czasu.

Albo najlepiej samym „czasie".

Życzenie to, na ogół spełnione zostaje kilkakrotnie. O ile początkowo trudno nie oczekiwać sukcesu, niebezpieczeństwo skostnienia rośnie jednak z każdą edycją, osiągając w odpowiednim momencie punkt krytyczny, od którego zależy dalszy los serii. Śmierć czy reanimacja? Zapewne to drugie, magia wypromowanego tytułu utrudnia jego całkowite zarzucenie, nawet gdyby koszty jego utrzymania okazały się wysokie i jakościowo nie rewelacyjne (vide Tomb Raider).

Tomb Raider: The Angel of Darkness to po prostu majstersztyk promocyjno-produkcyjno-pomysłowej porażki. Nie mam nawet siły wymieniać – tam dosłownie wszystko zostało zrobione nie tak.

Co więc robić, by nie popaść w niełaskę gracza? Jako że tekst ten powstał głównie z powodu rosnącego oczekiwania na czwartą odsłonę Resident Evil, swoje wywody osnuwam na koncepcjach Capcomu względem dalszego rozwoju serii. Finalna wersja, która wedle wszystkich znaków pojawi się na początku 2005 roku, jest efektem kilkukrotnego, całkowitego przearanżowania pomysłu na jedną i tą samą grę. Treść tych prób (w części, która opuściła studia produkcyjne i dostała się do Internetu), pozwala na wysnucie dwóch teorii skutecznej reanimacji pomysłu.
Pierwszy pomysł – „Uduchowienie" dotychczas nieroszczącego sobie do tego pretensji tytułu. Jedna z zaawansowanych wersji RE4 przewidywała, że Leon S. Kennedy zostanie zarażony wirusem, którego działanie skutkować będzie zaburzeniami w jego psychice. Przeciwnicy, których nie można pokonać, halucynacje i elementy charakterystyczne bardziej dla klimatów z miasteczka Silent Hill niż tych stricte residentowych – tutaj jako symbole walki organizmu z wirusem, miały podszyć konwencję horrorów klasy B, bardziej dojrzałymi wątkami. Typowa ewolucja, nie podkopująca zarazem tradycyjnej grupy odbiorców, przeciwnie – wychodząca naprzeciw nowym schematom. Wszystko z zachowaniem odpowiedniej proporcji. Szkoda, że akurat w tym przypadku zarzucono tę dojrzałą już orientację, nie pozwalając graczom na ocenienie takiej drogi postępowania.

Ale pomysł rzeczywiście fajny. Jak mieliśmy się okazję przekonać po ostatnim wcieleniu przygód Księcia – takie zmiany potrafią wyjść grze na dobre – w ciągu dwóch tygodni sprzedaży liczba egzemplarzy Prince of Persia: Warrior Within dwukrotnie przewyższyła całą sprzedaż Sands of Time pomimo, że moim zdaniem obydwie gry są mniej więcej równe – klimacik Warriora jest niezły, ale egoistyczny i krnąbrny mądruś z Sands of Time bardzo mi się spodobał.
Do tego mrocznieje nam też Jak... Ten trend jest już zauważalny. Zobaczymy jak będzie to wyglądało dalej.
Mnie też bardzo podobał się pomysł z zainfekowanym Leonem. Najwyraźniej nie tylko mi - tsk, tsk.

Pomysł drugi, ostatecznie zastosowany – zewnętrzna rewolucja, do pewnego stopnia gra konwencją całej serii. Pierwsze informacje o tej odsłonie – żadnych Zombie, żadnej Umbrelli, wywarły porażający efekt w środowisku fanów tej serii. Urbanistyczne środowisko zastąpiono rustykalnym, technologię – średniowieczną stylistyką (patrząc na samą koncepcję Los Iluminados i screeny prezentujące mnichów uzbrojonych w topory, trudno uwierzyć, że to ten sam tytuł). Oczywiście im bliżej do premiery, tym bardziej prawdopodobne, że konstytutywne elementy residenta pojawią się z pewnością, zapewne te fabularne też – ale pierwsze wrażenie pozostaje i jest jak najbardziej zamierzone. Droga ta powiązaną jest z pewnym niebezpieczeństwem. Dobrze wykonany produkt jest dobry, niezależnie od wszelkich okoliczności (na co wskazują zresztą ultrapozytywne recenzje), ale pod kątem odświeżenia dotychczasowych dokonań nie musi już prezentować się równie idealnie. Odrzucając bazę, łatwo jest przecież zatracić związek z przeszłością. Wtedy jedyne, co łączyć będzie grę z poprzednikami to tytuł i śladowe elementy, o bardziej kosmetycznym charakterze. Przyszłość pokaże, jak z takim zagrożeniem poradził sobie Capcom.

Odpowiedź na to nurtujące Cię pytanie znajdziesz na stronie którejśtam. Jeżeli sprawdzisz to w tej chwili, okaże się, że tekst napisałem ja. Pojawia się więc pytanie – dlaczego nie piszę o wrażeniach z Residenta tutaj? Ano dlatego, że nasz periodyk to swoisty wehikuł czasu. Pisząc tę odpowiedź jeszcze nie grałem w czwórkę, do którego to wydarzenia powinno dojść za mniej więcej 16 godzin od momentu pisania tych słów. Gulash nie lubi przetrzymywania zbyt wielu stronowych zakładników naraz, więc nie chciał podzielić się ze mną Residentem, czego ja doświadczam teraz, ale nie w momencie kiedy Wy będziecie czytać te słowa. Czuję się teraz tak blisko postaci głównego bohatera z „Powrotu do przyszłości" jak kiedykolwiek będzie mi dane.
Walka z rutyną, może być dla samego produktu niebezpieczna, skutkując w zaniku jego charakteru. Patrząc jednak na rosnący z każdym rokiem zalew kontynuacji, myślę że ryzyko jest do zaakceptowania. Elastyczność producentów może uchronić nas od stereotypizacji, a przy okazji pchnąć niektóre tytuły na nowe, świeże ścieżki. Tylko się cieszyć, jeśli tak właśnie będzie.
Magnificus

WYCHODZENIE Z KONSOLI

Chciałbym w mym liście poruszyć temat, który kiedyś (jak dla mnie wieki temu, ale każdy inaczej postrzega czas) był w N+ dość popularny. Chodzi tu głównie o artykuł „Graczu wyjdź z ukrycia" Qoory.

Co miesiąc dostaję bliźniaczo podobne listy – temat wyraźnie Was zainspirował. Niektórych trochę wcześniej niż innych, ale wiecie jak to jest z tymi powiedzeniami...

Muszę stwierdzić, iż tak naprawdę przynajmniej u mnie nie jest tak źle. Kiedy trafiłem do 1 klasy gimnazjum miałem nadzieję, że spotkam jakichś konsolowców, z którymi mógłbym powymieniać się wrażeniami. Niestety, nie znalazłem nikogo, kogo by ten temat obchodził (oprócz gościa twierdzącego, że nie ma czegoś takiego jak „dżojpad"). Może tak się działo dlatego, że przychodząc do nowej szkoły nie miałem specjalnie wiele przyjaciół.

Albo to przez granie, jak wtrąciliby złośliwcy.

Kiedy z czasem przybywało mi kolegów moje poszukiwania graczy znikły (straciłem wiarę, że znajdę kogoś, kto nie udaje, że wie co to konsola). Wtedy to nastąpił ten wspaniały dzień, kiedy uprosiłem tatę, by zasponsorował mi nowego N+, kiedy trzymając 7,99 poszedłem do kiosku i dostałem upragnione pismo. Tak czekałem na ten numer, że postanowiłem nie czekać do powrotu do domu i zacząłem

czytać w budzie. Kiedy czytałem to na szkolnej świetlicy podeszła do mnie pewna osoba zaznajomiona dosyć dobrze z tematem. Szybko nawiązaliśmy kontakt. Z tym gościem mam wiele wspólnego, a dokładniej mówiąc łączy nas podobna historia. Obydwaj mieliśmy szaraka, który się rozwalił i posiadamy kompy. Z chęcią byśmy posiadali jakąś konsolkę, ale przeszkadza w tym cena. Może to zabrzmi głupio (konsolowiec, który gra na piecu) ale sercem jestem z ukochanymi maszynkami.

Nieprawda. Pisze do nas całkiem sporo osób z podobnym problemem. Brak kasy na konsolę albo gry na nią i korzystanie z peceta, ale serce bijące dla gier, które wkłada się do urządzenia podłączanego zwykle do telewizora, a nie monitora.

Być może jednak wkrótce będę posiadaczem Nintendokubła (używanego) ponieważ cena jego jest dosyć niska.

Cena jest rzeczywiście przystępna, ale pomyśl o cenie i liczbie gier, które ukażą się jeszcze na tę konsolę. PS2 też już sporo staniało, a dodatkowo w platynie jest już całkiem dużo tytułów w rozsądnych cenach. Przemyśl to sobie – zrób listę interesujących Cię gier, zastanów się, ile będziesz mógł przeznaczyć na nie kasy i na tej podstawie zrób przyszłościowy plan. Boję się, że z zakupu GameCube'a jako podstawowej platformy do grania mógłbyś nie być do końca zadowolony.

Kończąc mój krótki liścik powiem, że jestem bardzo zadowolony, iż znalazłem takiego kumpla, znalazłem również sposób na to, by nawiązać kontakt z innymi konsolowcami, a tych jest z pewnością więcej, ale trzeba szukać.
Orion

PS: Nawiąże kontakt z konsolowcami w przedziale wieku 12-15 lat. Ktoś chętny? Piszcie na adres master1@autograf.pl

MGSO-KRACJA

Mam pewną prośbę, którą kieruje do Grabarza, a mianowicie chodzi tutaj o Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Niedługo zbliża się premiera tej gry w Europie, dlatego proszę Grabarza, aby to właśnie on zrecenzował tę grę. Jestem wiernym i oddanym fanem Metal Gear Solid, ale po recenzji Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty, odkryłem w niej coś więcej niż tylko zwykłą grę. Na pewno wielu z Was wie o co mi chodzi, dlatego właśnie kieruję tę prośbę do Grabarza.
tomekd

To ciekawe, ale pierwszy raz spotykam się z tego rodzaju prośbą i nie pozostaje mi już nic, jak tylko przekazać ją Gulashowi. Nie mam wątpliwości, że gość dokonuje słusznych wyborów, czego dowodem jest przekazanie Residenta 4 właśnie mnie.

MGS3 - z pewnością Grabarz nie odmówi zrecenzowania nowej gry Kojimy

FORUM - dołącz do dyskusji, zarejestruj się na www.neo-plus.pl

TOPIC: Kaxi fanboyem???

Kaxi doczekał się dyskusji na swój temat.

djprodigy: Czy według Ciebie Kaxi jest fanboyem Nintendo? Czy tylko mi się tak wydaje czy może jeszcze komuś? W ogromnej większości dajesz baaardzo dobre oceny grom Nintendo, bardzo się nimi zachwycasz. No rozumiem. że to zdanie subiektywne, no ale aby aż tyle... Trochę to dziwne... Chociaż to nie jest najgłówniejszy wskaźnik dla mnie – mimo kiepskiej, wręcz beznadziejnej polityki Nintendo, mimo tej „przeogromnej" ilości gier, które ukazują się na Kostkę, mimo kiepskiego wypadnięcia NDS przy PSP (na razie chodzi mi o sam sprzęt, ale i o zapowiadające się gry również) zawsze jesteś wierny Nintendo, zawsze obstajesz przy nich, na siłę znajdujesz jakieś argumenty przemawiające za tą firmą... Nie to, abym coś do Ciebie Kaxi miał, absolutnie nie! Nawet z żartem możesz sobie wziąć ten topic... No ale mimo wszystko uważam, że jesteś jednak fanboyem :P

luck1985: A ja mówię, że nie jest fanboyem. Koleś nie wciska wszystkim naokoło, że Gacek jest lepszy od PS2 , że grafika jest lepsza, itp . Po prostu lubi tę firmę, lubi gry tej firmy i dobrze się czuje w tych klimatach. (...) I tyle...

miazga: Kaxi nie jest fanboyem, jest po prostu bez reszty oddany firmie hydraulika. Ale nigdy nie ślepo! Ile razy słyszy się od niego, że dana gra na jakąś konsolę (nie mówię teraz o GC) rządzi, że tego lub tamtego mu w Gacku i bibliotece gier na niego brakuje?

Kaxi: Wspaniałe argumenty djprodigy. Bardzo dobre oceny grom Nintendo? To jeszcze nie fanboystwo. No chyba. że zawyżone. Ale teraz poproszę przykład. Co do licznych wad Nintendo – ja naprawdę je widzę. Tylko jak ludzie na forum najeżdżają na Ninny, ja staram się zaprezentować kontrargumenty zamiast kopać i pluć razem z nimi. Nie wiem skąd u ludzi tyle negatywnych uczuć, zwłaszcza u tych, którzy konsoli N nawet nie mają. Kiepskie wypadnięcie NDS przy PSP? Na jakiej podstawie? Wnioskuję ze Tobie po prostu PSP bardziej odpowiada, ale to jeszcze nie znaczy, że mi nie może podobać się NDS. Zresztą, to jak na razie DS się lepiej sprzedaje. Poza tym jeszcze nigdy i nigdzie nie napisałem, że PSP to zły sprzęt, albo gorszy. Po prostu ja wybrałem DeeSa, ale jeśli pozwolą mi na to fundusze, może zainwestuję i w PSP (choć prędzej w Xboxa).

xelloss: Ja tam nie wiem czy Kaxi jest fanboyem. Zależy co kto rozumie przez to słowo. Na pewno nie jest takim typem fanboya, który wszędzie pluje na M$ i Sony ani nie gloryfikuje zbytnio Ninny. Chyba jest takim typem, który posiada tylko konsole Ninny i prawie tylko na nich gra i niektórzy to zaliczają pod fanboyostwo. Jak dla mnie to jego sprawa na czym gra, a oceny nie wydają się zbytnio przeinaczone. Co do sprawy PSP-NDS - żałuję, że np. Gulash który grał na PSP nie pograł też na NDS i nie porównał tych handheldów na łamach pisma, bo w chwili obecnej nie wiem, co myśleć o tych konsolkach.

Greg: Czy Kaxi jest fanbojem? Nie, Kaxi po prostu lubi Ninny i ciągle, mimo wszystko, w nie wierzy... ja przestałem.

Ney: Kaxi nie jest fanboyem. Definicji takiego kogoś chyba nie ma, ale z tego co widzę (czytam), to Kaxi ocenia gry i sytuacje Nintendo w miarę OBIEKTYWNIE. Gry na GCN u niego nie dostają za wysokich not (a czasem dla mnie nawet za niskie, vide F-Zero), nie pisze wszędzie np. „Zelda rulez – Fable to syf", nie głosi wszem i wobec, że nie ma lepszej konsoli od Gamecube'a. Ja tam żadnych oznak fanboystwa nie widzę. Widzę za to fana Nintendo, ale na pewno nie ślepo oddanego tej firmie.

Scorpio: Cóż, to głównie Kaxi opisuje gry Nintendo. Wprowadza dodatkowo w swe recenzje odrobinę oldschoolowej magii, co sprawia, że aż chcę rzucić się na każdy opisywany tytuł (a zwłaszcza w pewną sieciową symulacyjkę życia farmera). Rozważam nawet zakup kostki. A takie teksty nie mogłyby powstać, gdyby osobnik nie był przepełniony pewną formą miłości (nie żeby fetyszyzm :)) do opisywanych gier i fioletowej (czy jaką tam ma wersję w domu) konsolki. Tak więc tak, jest on że fanboyem.

Krzych Ayanami: Czy Kaxi jest fanbojem? Spotykam go w paru miejscach w sieci i jeśli mam być szczery... to nie wiem. Czasami, owszem odnoszę takie wrażenie, kiedy wydaje mi się, że broni Nintendo niezależnie od okoliczności. Ale kiedy czytam jego wypowiedzi to widzę, że ma swoje zdanie i nie zawsze to, co otrzymuje od firmy mu się podoba. Po prostu ma swoje sympatie i antypatie – jak każdy. Można z nim normalnie porozmawiać (czego nie mogę powiedzieć o wszystkich sympatykach Nintendo – w niektórych przypadkach jest to walenie głową w mur). I to jest najważniejsze. Bo to, co mu się podoba to jego sprawa, dla mnie najmniej ważna. Grunt, to żeby można się było powymieniać opiniami w miłej, pozbawionej wrogości i wyzwisk atmosferze. Z nim można, więc wszystko jest w porządku.

Mielu: Może i jest fanbojem, ale to nie przeszkadza mu wpaść do mnie w piątek, by pograć na innych konsolkach niż GCN. Chociaż nie, kazałem mu przynieść bębenki więc znowu odpalimy Kongę. Damn :P

TOPIC: Czym się kierujesz przy wyborze konsoli?

Ciekawe. Czy oczywista odpowiedź: „grami" - jest rzeczywiście taka oczywista?

Debeef: Na PSX-a namówił mnie kolega, a po pokazie możliwości tego sprzętu nie miałem wątpliwości, Saturn wtedy odchodził w zapomnienie, a na N64 były tylko drogie karty, wybór był prosty. Z PS2 było już inaczej – kupiłem je głównie dla następnych części ulubionych gier i z sentymentu do firmy, która zabawiała mnie tak dobrze przez poprzednie 5 lat. Jeśli kupię nextgena to będzie to najprawdopodobniej PS3 i pewnie z tych samych powodów dla których kupiłem PS2.

Scorpio: PSXa kupiłem na początku 1998, więc widziałem w nim to, czym był: wygranym w boju z Saturnem. I miał kilka niezłych pozycji (choć moje 2 pierwsze gry były konwersjami z PC: Duke Nukem i Tomb Raider 2). PS2 kupiłem ze względu na wsteczną kompatybilność, DVD player i fakt, że spodziewałem się raczej umiarkowanego wydawania gier japońskich na Xboxa. Kieruję się przy zakupie bazą produktów dostępnych i developerami popierającymi system. Kupuję konsolę nie dla marki, a dla gier. Dodatkowo pad od PS jest kilka razy bardziej ergonomiczny i łatwiejszy w obsłudze od tego od Xboxa. Tyle w wielkim skrócie.

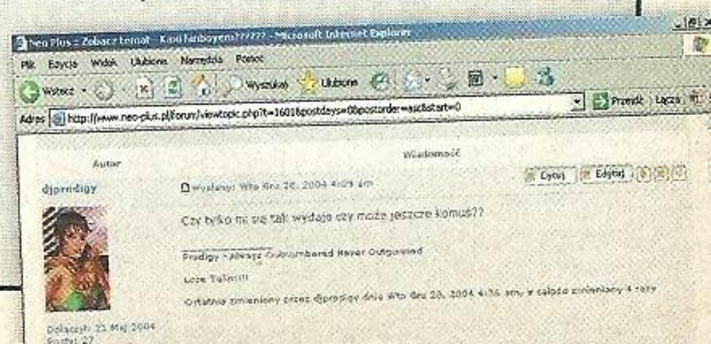
Ada$ko: PS2 kupiłem, bo po latach spędzonych z PSX nabrałem ogromnego zaufania do Sony i wiedziałem, że ich nowe dziecko mnie nie zawiedzie :]. A czemu na początku wybrałem PSX? Rozpatrywałem kupno PSX oraz N64, rozpisałem na kartce wszystkie plusy i minusy, zrobiłem zestawienie i porównanie. Wyszło na to, że wybrałem plejaka, chyba decydującym względem była ówczesna cena cartridge'y.

Frank Jaeger: Skupię się na obecnej generacji. Miałem wybrać pierwszą konsolę. NGC – wiadomo, mało gier. Xbox – brak dystrybucji, poza tym system raczkował, nie wiadomo było, na co go stać. PS2 – pewność, że będzie wiele dobrych gier, w tym hity pokroju MGS2, itd. W zasadzie, to dla MGS'a 2 kupiłem PS2, ponieważ żadna inna konsola nie miała go wtedy mieć, to wybór był prosty. Pograłem, wszystko spoko, ale ile można grać w Ratchet & Clank i tony innych sequeli? Poza tym wiele gier zawodziło, np. Silent Hill 3 – słabo, to nie to, co 1; The Getaway – taki hit miał być, wyszła fajna gierka na 8. Jeszcze trochę przykładów można podać. Anyway, czara goryczy się przelała. No i teraz było pytanie – NGC czy Xbox? Na NGC podobnie, jak na PS2 nie ma w co grać, więc padło na Xboxa. Dlaczego? Patrzyłem na to tak – hity (np. Halo), nie będące sequelami, a do tego perspektywa zabawy przez Live!. Jak widać – głównie kierowały mną gry.

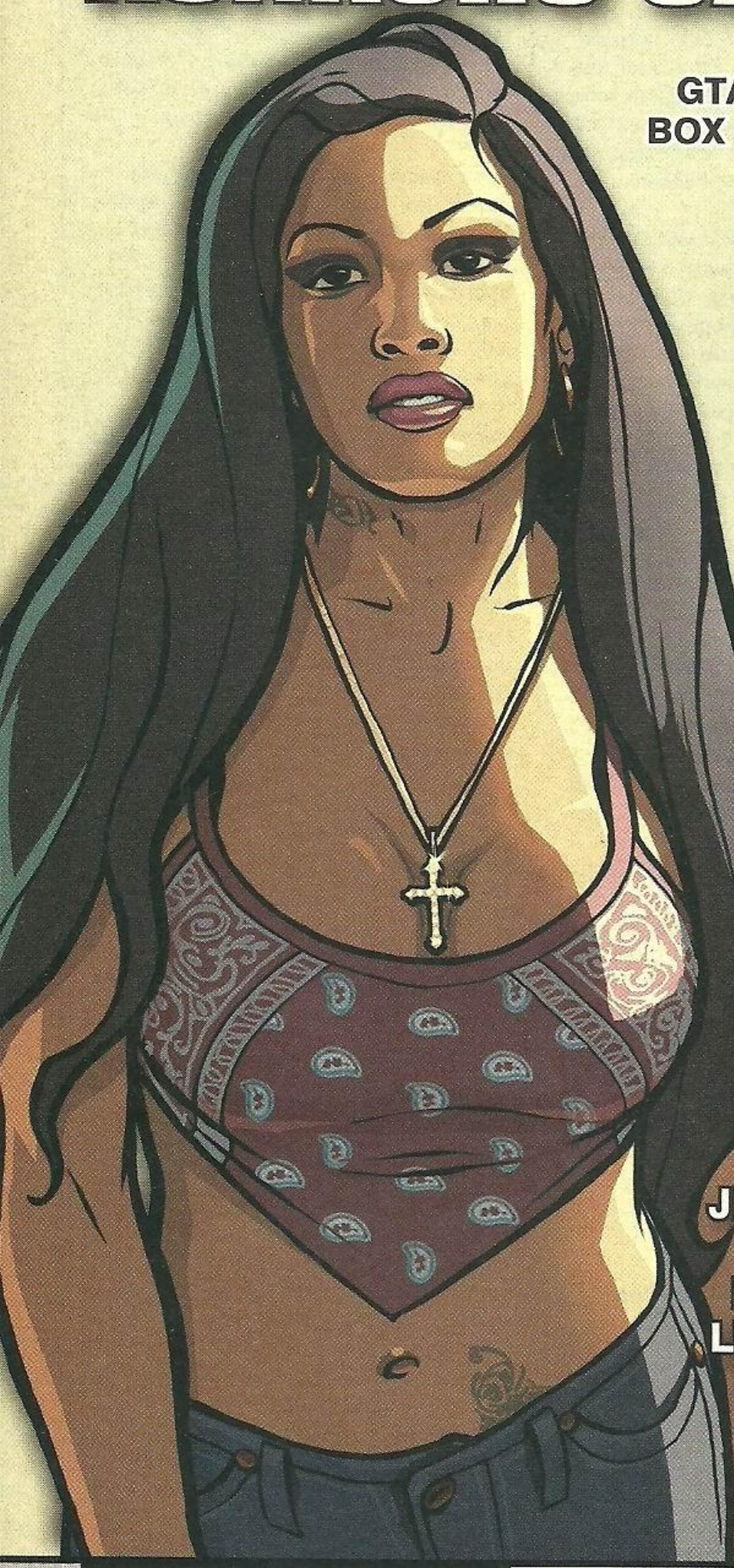
1qaz1q: Ja GCN kupiłem przede wszystkim z przywiązania do Nintendo – na ich konsolach grałem od czasów NES'a i tak mi zostało. No i wtedy GCN był za 800 zeta to w porównaniu do X'a i PS2 była bardzo kusząca cena. Natomiast, teraz jestem nieco rozczarowany konsolą N i kiedy znowu będę kupował konsolę, to pod uwagę będę brał też X2 i PS3.

Greg: Więc tak: pierwszy dylemat – PSX czy N64? Miałem kupić PSX'a, ale przeczytałem recenzję Mario 64, potem zobaczyłem tę grę na żywo i po prostu MUSIAŁEM mieć N64, nigdy nie żałowałem tego zakupu (szczególnie że uwielbiam platformówki). Następnie DC – wiadomo, nieziemska grafa, Soul Calibur, Sonic... Obie te konsole cierpiały na pewne braki, mianowicie niewiele było na nie gier, tak więc pierwszym next genem jakiego kupiłem było PS2, tu było w co grać. No, ale niestety – konsola się rozsypała, wiec znowu postawiłem na niezawodność Nintendo i zakupiłem GCN. Przez rok było super, ale później nie było w co grać (exclusive'ów brak, multiplatformy przerażająco drogie albo niedostępne), konsola poszła na Allegro, a że z next genów został mi już tylko Xbox, to właśnie obecnie jego mam w domu. Zawsze kierowałem się grami przy wyborze konsol, niczym więcej.

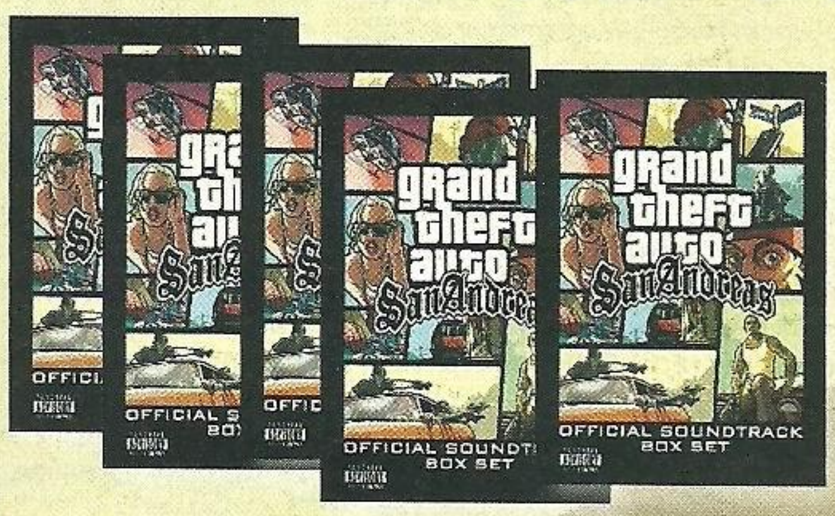
Jurek: PSX kupiłem od kolegi, w wyborze konsoli pomogły mi niesamowite gry jak na tamten okres i to, że mogłem je wcześniej przetestować (dość dużo czasu spędzałem u kumpla zanim odkupiłem od niego konsolę) PS2 kupiłem również dla gier, Xboxa jeszcze wtedy nie było, a poza tym wszyscy mówili, że to PC tylko w innej obudowie, tak więc miałem trochę obaw, do tego doszedł „nius" z pewnej nie istniejącej już gazety, że japońscy twórcy gier nie będą pisać gier na X'a (wtedy w to uwierzyłem). O NGC nie myślałem w ogóle aż do chwili, gdy Nintendo i Capcom podpisały pewien papierek. Mój wybór jednak i tak padł na PS2, pomogły mi w tym gry, spekulacje i newsy z gazet oraz przywiązanie do marki.
forum opracował: Blizzard Beast



KONKURS SAN ANDREAS



Do wygrania: pięć egzemplarzy GTA SAN ANDREAS Official Soundtrack BOX SET (każdy zawiera 8 płyt z muzyką)



PYTANIE: JAK NAZYWALI SIĘ TWÓRCY SERII GTA, ZANIM ZMIENILI NAZWĘ NA ROCKSTAR GAMES?

a) Ultimate: Play The Game
b) DMA Design
c) Rage Software

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat.
Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

nr 73 luty 2005
(02/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
Maciej Zając
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Cubituss i Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład matt@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

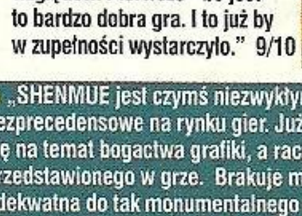
RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

Osiemnasty numer Neo Plus, luty 2000 roku. Dreamcast ekscytuje nas niezmiennie - to właśnie Shenmue, jednej z najciekawszych gier tamtego okresu poświęciliśmy okładkę magazynu. Zaimportowaliśmy też sporo innych pozycji na DC, by sprawdzić je w akcji: Zombie Revenge (ciągle, od czasu do czasu, grane w redakcji), Berserk, Resident Evil Code Veronica oraz Street Fighter III. Przyglądaliśmy się fenomenowi Pokemonów, gdybaliśmy co będzie w 2000 roku, opublikowaliśmy także pięć opisów do ówczesnych przebojów (i wcale nie przebojów) na PS one.

„Teraz albo nigdy! Pokemon uderzył nawałem produktów przyćmiewających wszystko co do tej pory miało miejsce w grach elektronicznych! Plecaki, pudełka śniadaniowe, aparaty fotograficzne, komiksy, filmy animowane: co tydzień, codziennie, w końcu sześć razy dziennie! Buty, sztućce, maskotki, tostery, zegarki, kalkulatory, gry karciane, zabawki pokemona, domki pokemona, koledzy pokemona... AAAAAAAA!!!! Wszystko!!! Rozumiecie? W s z y s t k o !"

TO BYŁO NA TOPIE



GRAN TURISMO 2. „To racer roku i tego tytułu nic mu nie odbierze. To jeden z ostatnich przedstawicieli wielkich gier na PSX więc poświęćmy mu odpowiednio dużo uwagi."Ocena: 9/10

VANDAL HEARTS 2. Final Fantasy Tactics dalej pozostaje najlepszą pozycją, jaka znajduje się na rynku. Ale nie myślcie, że VH2 jest grą złą. Ona jedynie nie jest równie dobra." Ocena: 7/10

DONKEY KONG 64. „Olbrzymia i bardzo wymagająca gra. Kolejny klasyk Nintendo? Pewnie tak, ale przyjemność z gry nie równa się tej, jaką daje BANJO-KAZOOIE. Cenzurka: 8/10

SAGA FRONTIER 2. „Gracze, którzy lubują się w konsolowych rpg powinni być wdzięczni za stworzenie takiej gry z dwóch względów. Pierwsze - bo jest to bardzo dobra gra. I to już by w zupełności wystarczyło." 9/10

„SHENMUE jest czymś niezwykłym. To wydarzenie absolutnie bezprecedensowe na rynku gier. Już nawet nie chcę wypowiadać się na temat bogactwa grafiki, a raczej bogactwa świata przedstawionego w grze. Brakuje mi słów. Może tak - jest ona adekwatna do tak monumentalnego dzieła. Strona dźwiękowa również jest bezbłędna. Gra pewnie nie zostanie zlokalizowana, ale wystarczą podpisy - lektorzy spisali się na medal..."

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Świętuj z nami mamy nie tylko Kill Zone 139,00 :-)

TAK NISKIEJ CENY NIE MA NIKT: 2 ORYGINALNE KARTY PAMIĘCI 8 MB DO PS2 U NAS PO 189 ZŁ.!!!

SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Sonic Heroes

Resident Evil OUTBREAK

GTA San Andreas

ONIMUSHA 3

Call of Duty Finest Hour

Gran Turismo Prolog

Legacy of Kain Defiance

HIPER

Gladiator

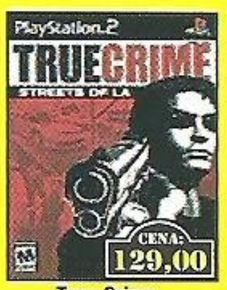
Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DAXTER 3

KILL ZONE

Mortal Kombat Deception

URBZ Sims in the city



True Crime

FIRE FIGHTER F.D. 18

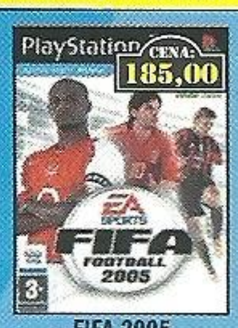
Prince of Persja 2 Warior Within

Burnout 3

Colin 2005

SLY 2 Band of thieves

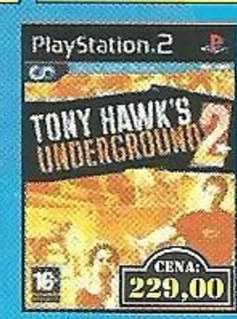
DRIVER 3



FIFA 2005

NEED FOR SPEED Underground 2

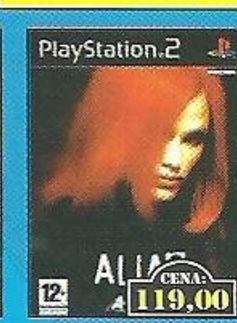
Silent Hill 4



Tony Hawk Underground 2

Midnight Club 3

Fallout Brotherhood of Steel



ALIAS

LMA Manager 2005

Ratchet and Clank 3

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Sleed Storm 39	Jak and dexter 99	Simpson Hit & Run 149	Total Club Manager2005 . 199
Dark Angel 49	Lego Drome Racers 99	EYE Toy Play 159	Wolfenstein 199
Mace Griffin Bounty Hunter 49	Next Generation Tenis 99	Futurama 159	X-MEN 2: Wolverines Rev. 199
Dragon's Lair 49	Rally Fusion:Race of Champ99	Gregory Horror Show. 159	XIII 199
Mad Dog McCree 49	ScoobyDoo Night 100Frigh. 99	Harry Potter i kamień filoz 159	Zone of the enders 2runner199
Space Ace 49	Next Generation Tennis ... 99	Primal 159	Tak & the power of Juju . 219
Who Shot Johnny Rock? .. 49	Resident Evil Survivor2: CV... 99	Robot Battlecry 159	Max Payne 2 219
SSX Tricky 59	JB 007 Agent Under Fire . 109	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Smash Court Tennis 2 ... 219
Deus EX 69	Blood Omen 2 119	Black and Bruised 169	TOCA Race Driver 2 219
Herdy Gerdy 69	Casper 119	Castlevania Lament of	Spiderman 2 219
Jet Ski Riders 69	Colin 4 119	Innocent 169	PSI OPS Mindgate Conspiracy
Shox Rally Reinvented 69	Commandos 2 119	No one lives forever 169	Metal Gear Solid 3 229
Twin Calibre 69	Conflict Desert Storm 2.. 119	SOCOM 2 169	Shreek 229
Time Spliters 69	Evolution Skateborading . 119	Jak 2 Renegade 179	SING STAR + MIKROFONY 229
BURNOUT 2 79	Evolution Snowboardnig . 119	Mark of Kri 179	Worms Forts: Under Siege 229
FMX Freestyle Metal X.... 79	Ferrari F 355 119	Sly Raccoon 179	Star Wars Battle Front .. 239
Getaway 79	Gift 119	Euro 2004 185	WRC 4 239
GT Concept 79	Gran Tourismo 3 119	FIGHT NIGHT 185	The Incredibles 239
Harry Potter Quiditche ... 79	Jimmi Neutron 119	NHL 2005 185	Shark Tale(Rybki z Ferajny)249
JB 007 Night Fire 79	Max Payne 119	NBA 2005 185	Star Wars CLONE WARS ... ?
Lake Master EX 79	Ninja Assault 119	Tiger PGA Tour 2005 185	Terminator 3 Redemptation . ?
Lord of the rings 2 Towers 79	Ratchet and Clank 2 119	Bloodrayne 189	Forgotten Realms Demon
Lord of theRings Powr.Król 79	STUNTMAN 119	Chaos Legion 189	Stone ..... ?
Magix Music Maker 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	007 Everything or Nothing189	Bards Time ..... ?
Medal of Honor Rising Sun 79	Under the Skin 119	Harry Potter Więzień Azka.189	
Midways Arcade Treasure I 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite Ed. 119	R:Racing Victory 189	KierownicaSAITEK Rx500. 249
NBA LIVE 2002 79	WRC 3 119	Silent Scope 3 189	JOYPAD Dualshock Sony . 129
Need for Speed Undergroun.79	Hulk 129	Simpson Road Rage 189	JOYPAD SAITEK RX 69
NHL 2002 79	Kingdoms Heart 129	Tomb Raider Angel Darkn. 189	KABEL S-Video oryg. Sony 129
Resident Evil Survivor2:CV. 79	**Klonoa 2 ..... 129**	War of the Monsters 189	PILOT do PS2 oryginał... 149
Sims Bust'in out 79	Auto Modelista 139	Richard Burns Rally 198	
TOCA Race Driver 79	Baldurs gate DA 2 139	Alpine Racer 3 199	Podstawka do ps2 SREBRNA 29
Ty Tysmanian Tiger 2 79	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Amplitude 199	Podstawka do ps2 CZARNA 29
WRC 79	Dead or Alive 2 139	Ape Escape 2 199	Przedłuzacz do joypada.. 19,9
WRC 2 Extreme 79	EYE TOY GROOVE 139	Contra 199	Kabel Optyczny 49,9
Vampire Night 79	Splashdown 2 139	Def Jam Fight for NY.... 199	MATA do tańczenia 49
Viewtiful Joe 79	TonyHawk ProSkaterUnder 139	Dino Stalker 199	Action Replay MAX 199
Harry Potter Komnata taj. 89	WRC 3 139	F1 2004 199	JOYPAD Analog.SoftTouch . 70
Knockout Kings 2002 99	Chessmaster 149	Gladius 199	KABEL RGB/AV 29
NBA Live 2003 99	Destruction Derby Arenas 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199	KLAWIATURA 109
Crashed 99	Great Escape 149	Rise to Honor 199	Kabel LINK 19,9
Enter the matrix 99	Rayman 3 149	Spy Hunter 199	Karta Pamięci 8 MB oryg .. 119
Freedom Fighters 99	RUNE 149	Splinter Cell PandoraTomm199	Karty Pamięci 8MBx2 szt .. 189

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Batman Vegeance .. 119,9	Breath of Fire 99,9	Bond Everyth/nothing 119,9
Britney's Dance Beat 69,9	Castlevania 159,9	Chessmaster 99,9	Doom 2 69,9
Driven 99,9	Duken Nuken 199,9	Extreme Ghostbusters 99,9	Final Fantasy Tactics 199,9
Gremlins 99,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Hulk 99,9
Jazz JackRabbit ... 149,9	Lego island 2 99,9	Lego island xtreme st. 99,9	Lost Vikings 99,9
Medal of Honor Infiltr 119,9	Mega Man 2 99,9	Mortal Kombat DA.. 149,9	Moto Racer 99,9
Mummy Man 149,9	NBA Jam 2002 99,9	Next Generation Tenis 99,9	NFS Underground .. 129,9
Pinball Challenge ... 99,9	PinkPanterPinkadelic. 99,9	Pokemon Rubby ... 199,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Pokemon Fire Red .. 229,9	Pokemon LeafGreen. 229,9	Power Rangers 99,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
Sum of all Fears 69,9	Super Mario 189,9	Tarzan 129,9	The Scorpion King.. 169,9
Rainbow Six 169,9	Turok Evolution 99,9	Wario Land 4 189,9	Wofenstein 3D 119,9
Zone of the enders . 169,9			

KONSOLE

KONSOLA GAMEBOY SP dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

18 Wheeler 119	Aggressive Inline 119	Batman DarkTommorow 69	Cel Damage 99
Crazy taxi 119	Dakar 2 99	Doshin the Giant 99	Drome racer 119
Disney Magical Mirror 119	Donkey konga PAK ... 239	Eggomania 99	F1 Career Challenge ... 79
Final Fantasy Crystal Cronicles 189	Fifa World Cup 2002 . 109	ISS 3 139	Luigi`s Mansion 129
Mario Party 5 139	Mercedes World Racing 179	Metaltal Gear Solid TS 249	Metroid Prime 139
Metroid Prime 2 199	Mortal Kombat DA ... 139	NBA courtside 2002 .. 139	Need for speed HP 2 . 119
Pikmin 99	Pikmin 2 229	Pokemon Colosseum . 229	Prince of persia 239
Soul Calibur2 139	Starfox Adventure 139	Top Gun 99	Ty Tysmanian Tiger 99
UFC 119	Wave Racer 119	Zelda 139	

karta pamięci 59 bloków 89,-
karta pamięci 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

Konsola Gamecube +pad

CENA: 444,-

KONSOLE

JOYPAD BEZPRZEWODOWY **Air Style**

CENA: 199,-

KONSOLE

NOWA konsola 699,-
Ps2+joypad+SingStar

Konsola + gra a moze + gry ? Zawsze dogadamy się :-)

Wybierz swój pakiet i spytaj o aktualną cenę

NOWA "Cienka" PS2 +joypad Sony +Network Adapter +ogólnopolska gwarancja SONY

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje 119 zł.!!!

PS ONE - UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SA MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass 69,9	Alone In The Dark 99,9	Army Men Team Assault . 89,9
Baby Felix TENIS 39,9	Barbie Race & Ride ... 139,9	Blaze & Blade 139,9
Bond 007: The World is not enought 39,9	Buster and the Beanstalk 99,9	California Surfing 59,9
Carmageddon . 69,9	Cleopatra Fortune 69,9	Colin McRae 69,9
Crash Bash 99,9	Crisisbeat 69,9	Demolition Racer 59,9
Destrega 99,9	Die Hard Trilogy 2 99,9	Egypt II The Heliopolis Prophecy 69,9
Equestriad 2001 59,9	E.T. Extra Terrestial 69,9	Evo's Space Adventure .. 49,9
Formula 1 2001 99,9	F1 Championship Season 2000 59,9	Fade To Black 69,9
Fear Effect 2:Retro Helix 159,9	Fifa 2004 69,9	Final Fantasy IV+V Anth 119,9
Final Fantasy IX 159,9	Final Fantasy Origins .. 129,9	Firebugs 119,9
Forsaken 129,9	G-Police 2: Weapons of Justice 99,9	James Bond Pack 69,9
Gungage 59,9	Harry Potter i Komnata Tajemnic 39,9	Hoobs 99,9
Hogs of War 59,9	Hogs of War + Worms .. 99,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9
Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9	In Cold Blood 79,9	Jinx 99,9
Kiss Pinball 69,9	Klonoa Beach 89,9	Kotobuki Grand Prix 69,9
Kurushi Final 119,9	Lego Island 2 99,9	Lego Racers 99,9
Martin Gothic Unification 69,9	Medal of Honor + M.O.H. Underground 69,9	Karta pamięci 1 MB 19
Konsola PsONE tylko 299		

Baby Felix Tennis

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Final Fantasy Anthology

Megaman X 5 49,9	Micro Maniacs 69,9	Mike Tyson Boxing 99,9	Motocrossmania 59,9
Monsterseed 99,9	Mountain Bike 69,9	MTV Snowboarding 59,9	NHL 2000 Live 59,9
One Piece Mansion ... 59,9	PGA European Tour Golf 69,9	Pipe Mania 3D 59,9	Premier League Manager 59,9
Puzznic 49,9	Rapid Racer 65,9	Rainbow Six Tom Clancy 99,9	Rayman 1 & 2 119,9
Rayman Junior 69,9	Roswell Conspiracies Aliens, Myths & 99,9	RUGRATS Studio Tour .. 59,9	RUGRATS Search for reptar 59,9
S.C.A.R.S. 65,9	Shadowman 59,9	Sheep 58,9	Silent Bomber 99,9
Sled Storm 58,9	Smurfs 99,9	Speed Freaks 69,9	SPIDERMAN 2 ..... ?
Star Wars: Phantom Menace 99,9	Stuart Little 2 99,9	Sven-Goran Eriksson's World Challenge 59,9	Syphon Filter 2 & In Cold Blood 129,9
Magical Tetris Challenge 99,9	Tiger Woods 99 69,9	Time Crisis 99,9	Tunguska 59,9
Tony Hawk Pro Skater 2 69,9	Toshinden 4 99,9	Triple Play Baseball 2000 99,9	UM Jammer Lammy ... 99,9
Urban Chaos 139,9	Vanishing Point 69,9	Victory Boxing 69,9	V Rally 59,9
WCW Mayhem 99,9	Winnie the Pooh 99,9	Wipeout 99,9	Worms Pinball 99,9
World Snooker 69,9	Xevious 3D/G+ 89,9		

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAL

www.fajny.pl

12 LAT Z WAMI

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

TECHNIKOLOR&
STEREO

WIDZIANO DOZORCĘ!*

Eliezjo

OSIEDLE SWOBODA

Biel Boo

SERIA KOMIKSOWA

nowa opowieść
na nowe czasy

#2
28 STYCZNIA
2005

Cena: 5,90 zł

*Na Rabarbarowym Rynku, w starej częsci Osiedla Swoboda,
około godz. 22: 35, 7 listopada 2001 roku. Autor zdjęcia anonimowy.

www.osiedleswoboda.pl

Komiksu szukaj w kioskach i salonach z prasą
na terenie całego kraju.

PRODUKT CREW

UWAGA
RZUCAMY
MIĘCHEM